ESTE SUPLEMENTO SE REGALA CON LA REVISTA 

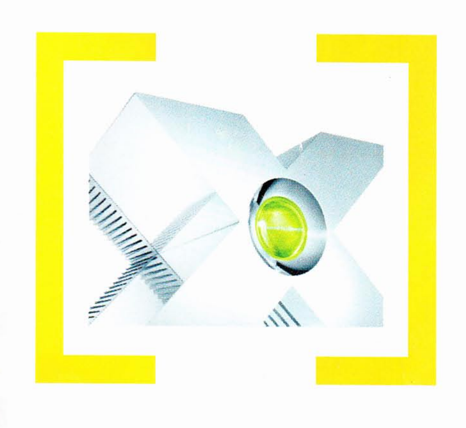








¿QUÉ CONSOLA COMPRAR?

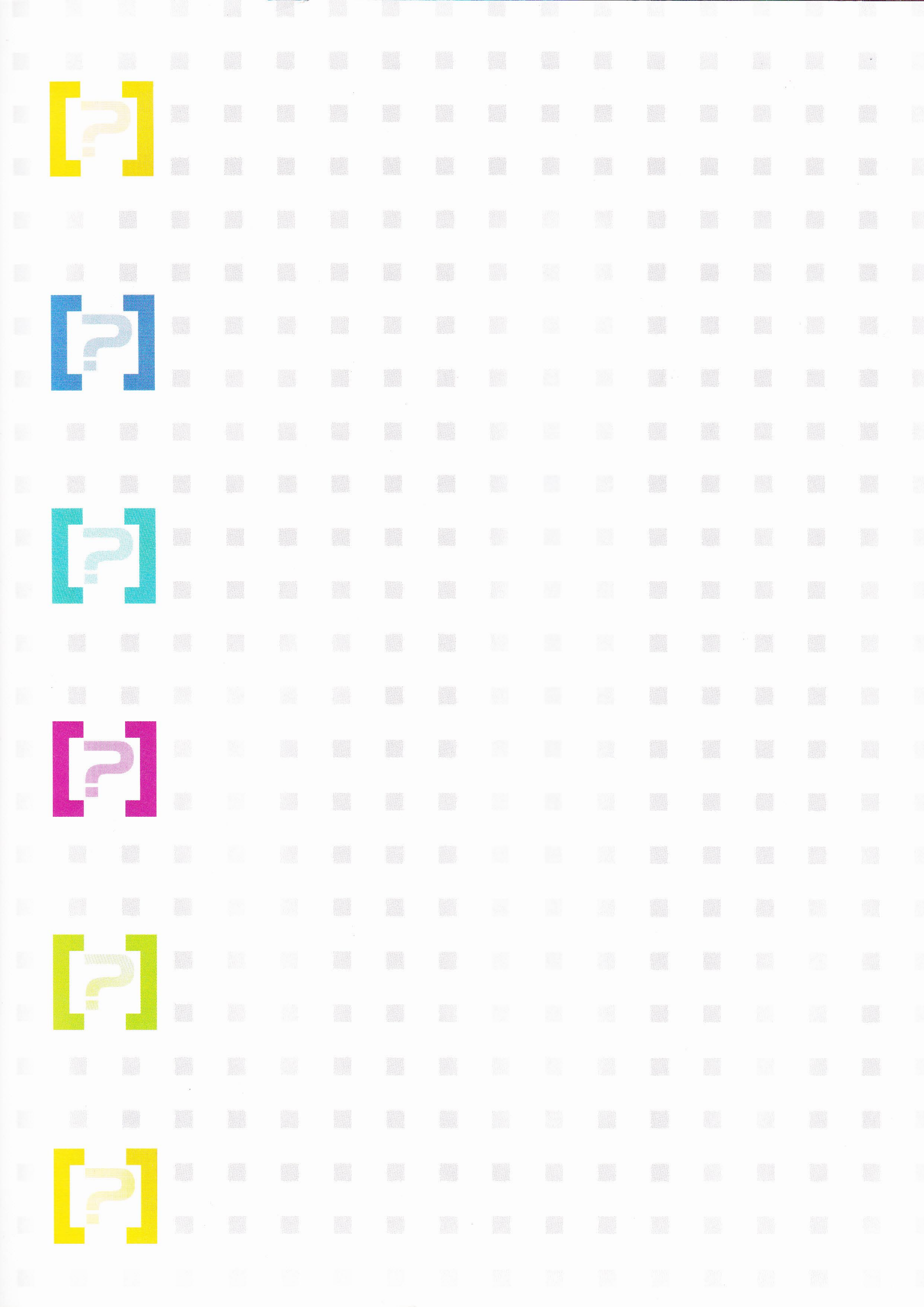




Análisis de todas las consolas del mercado

PS ONE • PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • NINTENDO 64

GAME CUBE • XBOX





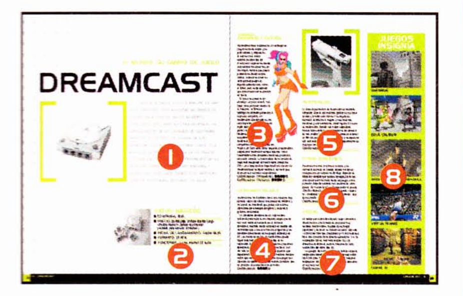
SE AMPLÍA LA OFERTA, CRECEN LAS DUDAS

El panorama del videojuego cada día se presenta más apasionante... y más confuso. Ante el aumento de la oferta de modelos de consolas los usuarios podemos llegar a sentirnos verdaderamente apabullados: PS One, PS2, Dreamcast, Nintendo 64... ¿Cuál de estas consolas es la que más se ajusta a mis necesidades? Es más... ¿cuáles son realmente mis necesidades? Por esta razón y con el único objetivo de aportar un poco de luz a quienes tengan intención de adquirir una consola y no lo vean muy claro, hemos preparado este amplio reportaje en el que encontraréis toda la información relacionada con todos y cada uno de los modelos de consolas, presentes y futuros. Como veréis, la oferta es realmente amplia y variada, y cada máquina ofrece unas prestaciones muy específicas: PS2 permite ver películas en DVD, Dreamcast tiene facilidades para conectarse a Internet, otras son "simplemente" consolas única y exclusivamente para jugar... Evidentemente la elección es vuestra, pero nuestra intención es que conozcáis todos los detalles que rodean a cada máquina, al menos hasta donde alcanzan nuestros conocimientos, que es, aproximadamente, hasta las próximas navidades. Del futuro... ¡quién puede hablar!

El equipo de Hobby Consolas.

SUMARIO

CÓMO LEER ESTE REPORTAJE



Con el fin de exponer de la manera más clara posible las características de cada consola, hemos optado por crear una misma estructura para los reportajes de todas ellas.

De este modo, en las dos primeras páginas realizamos una presentación de cada máquina, desglosando y valorando una serie de parámetros fundamentales, para ofrecer una idea aproximada tanto de sus cualidades técnicas como de su situación en el mercado, tanto en el presente como en un futuro cercano. Tomando como base el gráfico de arriba, la estructura sería la siguiente:

1. **Introducción.** Presentación y valoración general de la consola, analizando su situación actual.
2. **Datos Básicos.** La información imprescindible de cada consola: precio, pack de venta, formato y funciones.
3. **Los juegos.** Qué catálogo ofrece actualmente cada consola y cuáles son sus expectativas de futuro en este sentido.
4. **Capacidad técnica.** Sin entrar a valorar las cifras suministradas por cada compañía, ofrecemos una valoración de la capacidad de las consolas en base a la calidad demostrada por sus juegos.
5. **Periféricos.** Valoración del catálogo de periféricos disponible para cada formato.
6. **Otras funciones.** Dando por sentado que la principal función de una consola es la de servir como soporte para juegos, y teniendo en cuenta las nuevas posibilidades de las últimas consolas, valoramos el resto de las funciones que ofrece cada modelo.
7. **Precio.** Sin duda, un dato fundamental a la hora de adquirir una consola.
8. **Juegos Insignia.** Destacamos los juegos más representativos de cada máquina, aquellos que muestran su potencial y definen su estilo. En el caso de PS2, debido a que aún no ha salido a la calle, hemos incluido lo que consideramos sus juegos más atractivos dentro de la primera hornada.



OTROS ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Además de las dos páginas principales de cada consola, hemos completado este análisis ofreciendoos una **completísima lista** con todos los **lanzamientos** que se han anunciado para cada máquina, divididos entre los lanzamientos inminentes (los que llegarán hasta el mes de enero incluido) y los que irán apareciendo a lo largo del 2001.

Por otro lado, en el caso de Dreamcast y PS2, hemos profundizado en sus **otras funciones**, principalmente **Internet** en Dreamcast y **DVD** en PS2, de manera que a todos os quede un poco más claro qué es lo que realmente ofrecen y cuál es el nivel de calidad de sus otras prestaciones.

También hay que señalar que esta comparativa está pensada principalmente para orientar la compra en **estas navidades**, es decir, que aunque hemos tenido en cuenta las posibilidades de futuro de cada consola, lo cierto es que lo que suceda a lo largo del próximo año es algo difícil de predecir y, por tanto, de analizar. Es decir, que hemos valorado a las consolas básicamente por su situación **ACTUAL**.

Por último, comprobaréis que el tratamiento que hemos dado tanto a **GAMECUBE** como a **XBOX** ha sido diferente. Teniendo en cuenta que son consolas a las que todavía les queda, en el mejor de los casos, casi un año para que sean lanzadas al mercado, no podíamos entrar a valorar cada uno de sus aspectos concretos. Sin embargo, considerábamos que este reportaje habría quedado incompleto si no os hubiéramos contado todo lo que se sabe acerca de ellas.

Dicho todo esto, lo único que nos queda es esperar que este reportaje os resulte de la mayor utilidad. O, al menos, simplemente que paséis un buen rato leyéndolo.

TAMAÑO MÍNIMO, MÁXIMA DIVERSIÓN

PS ONE

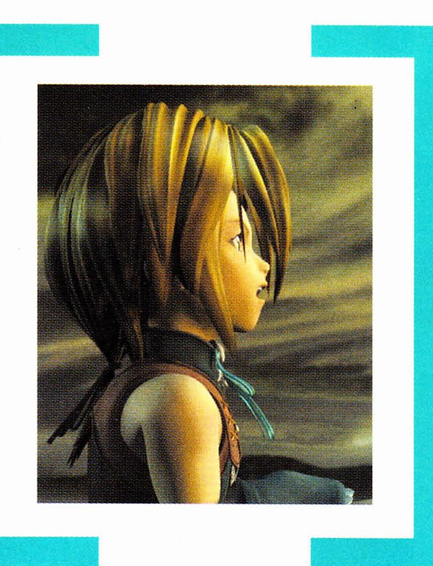


DESPUÉS DE CINCO AÑOS DE EXISTENCIA, SONY RENUEVA EL ASPECTO DE LA CONSOLA MÁS EXITOSA DE TODOS LOS TIEMPOS, ADAPTÁNDOLA A LAS TENDENCIAS MÁS ACTUALES. SU OBJETIVO ES ALARGAR AÚN MÁS LA VIDA ÚTIL DE ESTA MÁQUINA QUE, ADEMÁS DE OFRECER UN INMENSO CATÁLOGO DE JUEGOS -ALGUNOS SENSACIONALES Y A PRECIOS AUTÉNTICAMENTE DE SALDO-, SEGUIRÁ CONTANDO CON EL APOYO DE LA PROPIA SONY Y DE TODAS LAS COMPAÑÍAS IMPORTANTES DE SOFTWARE, AL MENOS DURANTE TODO EL 2001. DE AHÍ EN ADELANTE, YA SE VERÁ...



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA:** SONY
- **PRECIO:** 19.900 ptas. (incluye mando y cables de conexión).
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** Septiembre de 2000 (PlayStation: Septiembre de 1995).
- **FORMATO:** CD-ROM.
- **FUNCIONES:** Juegos, reproductor CD Audio.



JUEGOS: PRESENTE Y FUTURO

PlayStation es actualmente la consola que cuenta con el catálogo de juegos más extenso, rondando aproximadamente los 200 títulos, que abarcan todos los géneros conocidos. Además, cuenta con la línea Platinum -juegos con más de un año que se venden a mitad de precio-, lo cual se convierte en una oferta ideal para los usuarios que quieran iniciarse en el mundillo de los videojuegos.

En cuanto al futuro, el asunto no tiene tan buen aspecto, aunque no hay motivo para alarmarse a medio plazo. Sony va a seguir apoyando a su consola con títulos de calidad, mientras las compañías más importantes -EA, Konami, Infogrames, Capcom...-, seguirán lanzando juegos para esta consola, al menos durante el 2001.
Más allá de finales del año próximo es difícil aventurarse, pues para entonces es posible que la mayoría de las compañías estén metidas de lleno en los nuevos formatos. Todo dependerá más bien del apoyo que la propia Sony quiera darle a su consola.

Calificación (Presente): ■■■■■
Calificación (Futuro): ■■□□□

CAPACIDAD TÉCNICA

PlayStation se ha mostrado como una máquina muy capaz, mucho más de lo que en principio se podía esperar. El nivel alcanzado por juegos como «Metal Gear Solid», «Final Fantasy VIII», «Resident Evil 3» o «Gran Turismo 2», por citar algunos, parecía impensable cuando la máquina salió al mercado hace ya 5 años.

El problema es que parece evidente que esta consola ha llegado a su límite. Ninguno de los grandes títulos que se avecinan en los próximos meses -«Driver 2», «Dino Crisis 2» o «Final Fantasy IX»- ofrecerá una mejora técnica clara con respecto a sus predecesores, aún ofreciendo un elevadísimo nivel de calidad. La consola ha sido exprimida al máximo, y aunque todavía quedase algo por enseñar, ya no se dan las condiciones necesarias para cualquier tipo de evolución, puesto que los mejores desarrolladores ya están centrando sus esfuerzos en los nuevos formatos.

Calificación: ■■□□□

PERIFÉRICOS:

La gama de periféricos para esta consola es la más amplia que se puede imaginar: control pads de todo tipo, adaptador para cuatro jugadores, pistolas de luz, volantes, joysticks, tarjetas de memoria... en fin, todo lo necesario para disfrutar con cualquier tipo de juego, y a precios bastante razonables. Además, PS One contará en breve con una pantalla LCD que podrá instalarse en la consola, facilitando su uso y su transporte.

Calificación: ■■■■■



OTRAS FUNCIONES

Hasta el momento, la única función aparte de la de jugar se limitaba a la ya consabida de reproducir CD´s musicales. Pero ahora, con la llegada de PS One, Sony ha confirmado la posibilidad de utilizar el teléfono móvil, por un lado como tarjeta de memoria para almacenar datos y transmitirlos a otro móvil y, por otro, en un futuro se podrá acceder a un servidor de contenidos habilitado para descargar nuevas opciones para determinados juegos. Puede ser interesante, aunque está por ver la eficacia de estas nuevas funciones.

Calificación: ■■□□□

PRECIO

PS One ha mantenido el precio de la antigua PlayStation, que sigue siendo una cifra más que razonable, aunque muchos esperaban una rebaja para estas Navidades. En cualquier caso, sigue estando dentro de los límites a los que estamos acostumbrados en los últimos años.

Quizás la gran baza esté en el software, donde a la reducción de precios de las novedades, sobre todo en los lanzamientos distribuidos por Sony, se suma la mencionada línea Platinum, que ofrece juegos de enorme calidad (algunos de los mejores del catálogo de la consola) a precios que oscilan entre las 3.000 y las 4.000 pesetas.

Calificación: ■■■■□

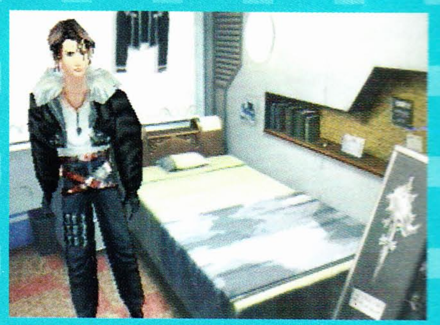
JUEGOS INSIGNIA

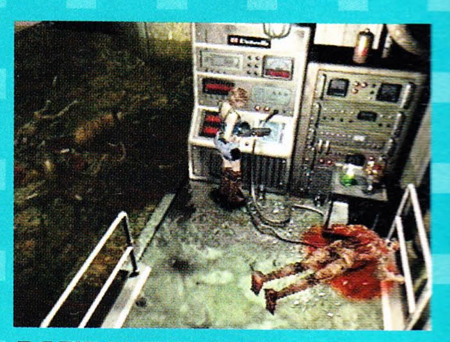


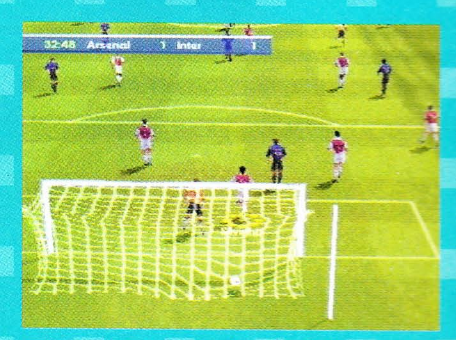
GRAN TURISMO I Y 2



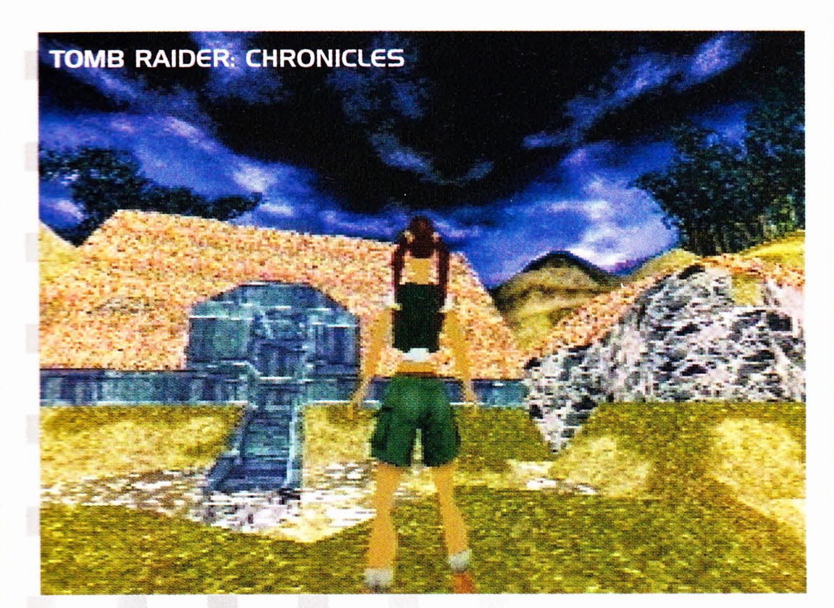
METAL GEAR SOLID

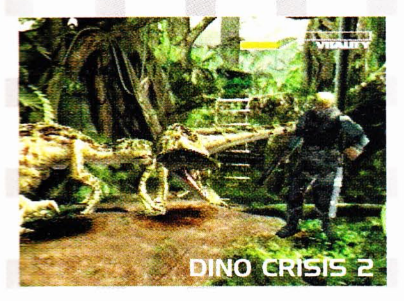

FINAL FANTASY VII Y VIII

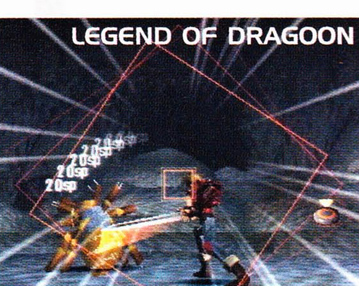

RESIDENT EVIL I, 2 Y 3



FIFA (DEL 96 AL 2001)





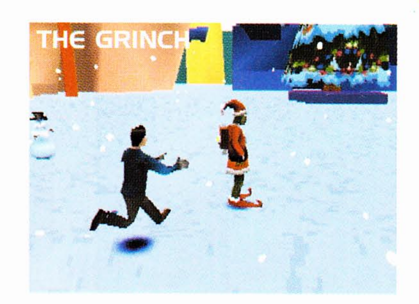




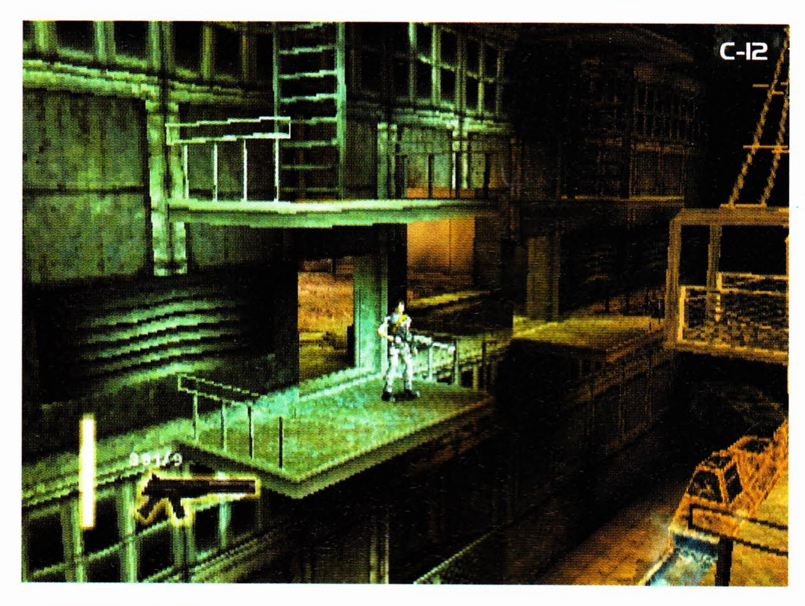


LANZAMIENTOS INMINENTES
(HASTA ENERO)

UBI SOFT	Dinosaurio	Aventura
	Batman Return of the Jocker	Acción
	Winnie The Pooh	Plataformas
	Pato Donald	Plataformas
	Eldorado	Av. Gráfica
SONY	Crash Bash	Varios
	Legend of Dragoon	RPG
	The Emperor´s New Groove	Aventura
	Cool Boarders 2001	Deportivo
CODEMASTERS	Manager de Liga 2001	Simulador
ELECTRONIC ARTS	FIFA 2001	Deportivo
	NBA 2001	Deportivo
	Knockout Kings 2001	Deportivo
	El Mundo Nunca es Suficiente	Aventura
	Tiger PGA Tour 2001	Deportivo
	Super Cross 2001	Velocidad
	007 Racing	Velocidad
ACCLAIM	Castrol Honda	Velocidad
	UFC	Lucha
	Digimon World	Aventura
	Mort The Chicken	Aventura
	HBO Boxing	Deportivo
	Ducati World	Velocidad
	California Water Sports	Deportivo
	Vanishing Point	Velocidad
INFOGRAMES	Driver 2	Acción
	3, 2, 1 a Pitufar	Velocidad
VIRGIN	Extreme Roller	Velocidad
	The Mission	Aventura
	Pole Position 2001	Velocidad
	Magical Drop	Aventura
	Burkstick	Arcade
	European Super League	Deportivo
	ESL Classic Squads	Velocidad
	Kasparov	Simulador
MIDWAY	Ready 2 Rumble 2	Deportivo
CAPCOM	Dino Crisis 2	Acción
3DO	WDL Thunder Tanks	Acción
	Army Men Arcade Blast	Acción
	Army Men Sarges Heroes	Acción
	Warriors of Might & Magic	Acción
HASBRO	Frogger 2	Aventura
	Breakout	Acción
	Galaga	Acción
KEMKO	Batman Beyond	Acción
TAKE 2	Martian Gothic Unification	Acción
	Tunguska	Acción
	Spec Ops Ranger Elite	Acción
	Uefa Champions League	Deportivo
THQ	MTV Sports Pure Ride	Acción
	WWF Smackdown 2: Know Your Role	Lucha
	Danger Girl	Arcade
	Championship Motocross 2001	Velocidad
	Power Rangers LightSpeed Rescue	Acción
EIDOS	Tomb Raider Chronicles	Aventura
	Soul Reaver II	Aventura
	Chicken Run	Acción
	F-1 WGP 2000	Velocidad
ACTIVISION	Buzz Lightyear	Plataformas
	Blade	Acción
	Matt Hoffman BMX	Deportivo
	Lion King II	Plataformas
KONAMI	ISS 2001	Deportivo



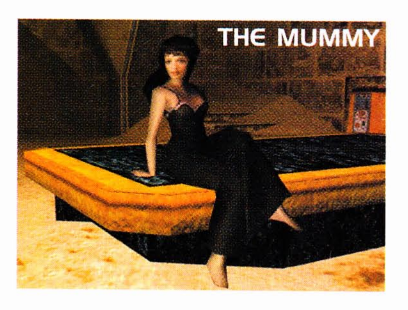


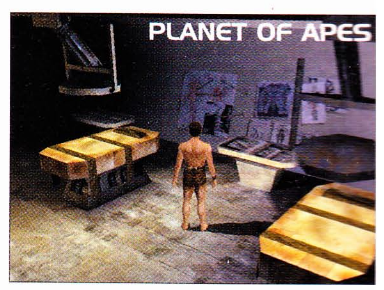




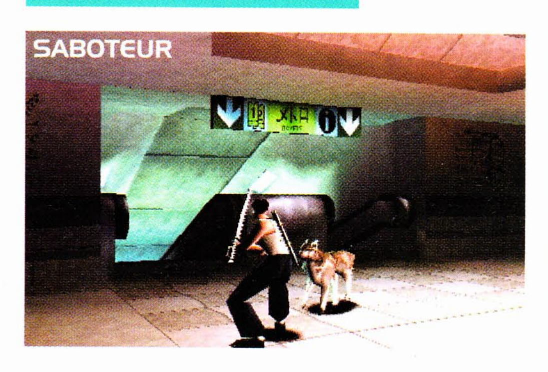
LANZAMIENTOS 2001

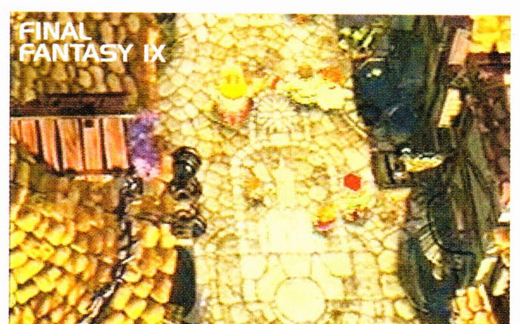
VIRGIN	ESL Classic Squads	Velocidad
3DO	Army Men Operation Meltdown II	Acción
	WDL: War Jetz	Acción
	Army Men Multiplayer Pak	Acción
	Army Men Vikki´s Adventure	Acción
EIDOS	Saboteur	Acción
	Who wants to be a millionaire?	Puzzle
	Fear Effect. Retro Helix	Aventura
THQ	MTV Sports BMX	Deportivo
	Evil Dead Hail to The King	Aventura
	Rugrats in Paris	Aventura
	Scooby Doo. Night of 100 frights	Aventura
TAKE 2	Kiss Pinball	Arcade
	102 Dálmatas	Plataformas
	Gran Thefh Auto: Director´s cut	Acción
SONY	C-12	Aventura
	NHL FaceOff 2001	Deportivo
	Time Crisis: Project Titan	Disparos
KONAMI	The Grinch	Acción
	Monster Force	Acción
	The Mummy	Aventura
	Drummania	Musical
FOX INTERACTIVE	World Scariest Police Chase	Acción
	The Simpsons Wrestling	Lucha
	Buffy The Vampire Slayer	Aventura
	Planet of Apes	Aventura
INFOGRAMES	Duke Nukem Planet of Babes	Acción
	Alone in the dark	Aventura
	Golden Tee Golf	Deportivo
SQUARE	Final Fantasy IX	RPG
CAPCOM	Breath of Fire IV	RPG
	Capcom Generations 1942 series	Varios
ENIX	Dragon Warrior VII	RPG
GAME ARTS	Lunar 2. Eternal Blue	RPG
LUCASARTS	StarWars: Demolition	Acción
ACTIVISION	X Men Mutant Wars	Acción





PS ONE TIENE GARANTIZADA LA AMPLIACIÓN DE SU CATÁLOGO, AL MENOS HASTA EL PRÓXIMO AÑO. Y ES QUE NO TENDRÍA SENTIDO ABANDONAR UN PARQUE TAN GIGANTESCO DE CONSOLAS.







PARA FANS DE MARIO, LINK Y POKéMON

NINTENDO 64



De entre todas las consolas analizadas en este reportaje, ésta es posiblemente la que tiene menos opciones de futuro. Nintendo pondrá a la venta el próximo año Game Cube y todo apunta a que poco a poco dejarán de editarse juegos para N64. Sin embargo, Nintendo no va a abandonar repentinamente esta consola, y tiene preparado un catálogo de impresión. Títulos como el nuevo «Zelda», «Mario Tennis» o «Pokémon» consiguen por sí solos que merezca la pena comprarse esta consola.



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA**: NINTENDO.
- **PRECIO**: 14.900 ptas, (incluye mando y cables de conexión)
- **FECHA DE LANZAMIENTO**: Marzo del 96.
- **FORMATO**: Cartuchos.
- **FUNCIONES**: Juegos.



JUEGOS: PRESENTE Y FUTURO

N64 no posee una catálogo de juegos excesivamente amplio, aunque eso no significa que cualquier usuario no disponga de grandes juegos donde elegir. Además, durante estos meses, esta consola está recibiendo la hornada de juegos más impresionante de su historia, con títulos exclusivos como «Perfect Dark», «Turok 3» y, en breve, «Zelda 2», «Dinosaur Planet», «Mario Tennis», «ISS 2000»... Por otra parte, N64 también cuenta con su serie barata, "Player´s Choice", en la que se pueden encontrar joyas como «Goldeneye» o «Mario Kart» a precios muy interesantes. Todo esto, por supuesto, además del fenómeno Pokémon, al que N64 se ha sumado ya con dos títulos que se han beneficiado del impresionante éxito de sus homónimos en Game Boy.

Sin embargo, hay que admitir que N64 es la consola que tiene el futuro más oscuro. El reconocimiento explícito de la propia Nintendo de que están totalmente volcados en su próxima máquina (Game Cube), la cancelación de algunos proyectos como «Resident Evil 0» (que finalmente saldrá para la nueva consola), y el abandono casi definitivo de la mayoría de las compañías de software invita a pensar que a partir de la salida de la nueva máquina, en Octubre del 2001, prácticamente no habrá ya nuevos lanzamientos para esta consola.

Calificación (Presente): ■■■□□

Calificación (Futuro): ■□□□□□

CAPACIDAD TÉCNICA

En su momento, N64 se presentó como una consola muy superior técnicamente a PlayStation. De hecho, los primeros juegos, como «Super Mario 64», así lo confirmaron. Sin embargo, la limitación que supuso la elección de los cartuchos como soporte acortó esa supuesta distancia hasta dejarla casi en nada. N64 se muestra muy competente a la hora de manejar entornos 3D -de hecho sus mejores juegos han sido aventuras cortadas por el mismo patrón como el mencionado «Mario 64», «Zelda» o shoot´em ups como «Goldeneye» o «Perfect Dark»-, pero sufre a la hora de mantener una resolución alta (salvo con el uso del Memory expansion pak), y para introducir secuencias renderizadas o extensas bandas sonoras con voces en castellano necesita aumentar considerablemente la memoria del cartucho, elevando el precio de forma exagerada. Nadie pone en duda la capacidad de esta máquina, pero algunos errores de planteamiento le han impedido explotar todo su potencial.

Calificación: ■■□□□

PERIFÉRICOS:

Tampoco ha destacado excesivamente esta consola por su catálogo de accesorios. Aunque han aparecido volantes, al final los usuarios se han quedado con las ganas de tener una pistola (y su correspondiente juego de disparos), mientras que el resto de periféricos, memory pak, rumble pak o Memory expansion pak, tampoco se han mostrado muy efectivos, más bien han servido para "tapar" ciertos defectos de programación o diseño (el expansion pak para aumentar la calidad de los juegos y el rumble pak para provocar el efectos de vibración, que el Dual Shock de PS tiene incorporado).

Calificación: ■■□□□

OTRAS FUNCIONES

En ningún momento se pensó en Nintendo como una máquina con más posibilidades que la de jugar. Si acaso, cabe mencionar su asociación con Game Boy Color, mediante el Transfer Pak, sobre todo en los juegos de Pokémon.

Calificación: ■□□□□

PRECIO

Ahora mismo N64 es la consola doméstica más barata que se puede encontrar en el mercado. Su precio tan sólo es ligeramente superior al de Game Boy Color, y la mitad que el de Dreamcast. El problema viene con los juegos. Los costes de producción de los cartuchos provocan que los nuevos lanzamientos ronden o superen las 10.000 pesetas, una cifra netamente superior a la de los juegos de PlayStation e incluso a los de Dreamcast.

Calificación: ■■■□□



JUEGOS INSIGNIA

ZELDA I Y 2

SUPER MARIO 64

PERFECT DARK

La serie ISS

La serie POKéMON



NINTENDO 64



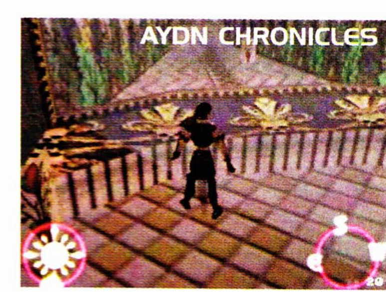
BATMAN: RETURN OF THE JOKER

LANZAMIENTOS INMINENTES
(HASTA ENERO)

UBI SOFTT	Batman Return of The Joker	Aventura
	Pato Donald	Plataformas
	Winnie the Pooh	Plataformas
	Tom & Jerry Fists of Fury	Plataformas
ELECTRONIC ARTS	El Mundo nunca es suficiente	Aventura
VIRGIN	Extreme Roller	Velocidad
MIDWAY	Midway Arcade Hits	Varios
THQ	WWF No Mercy	Lucha
	Scooby Doo. Classic Creepy Capers	Aventura
	Power Rangers Light Speed Rescue	Acción
	Aydn Chronicles	RPG
NINTENDO	Mario Tennis 64	Deportivo
	Zelda Majora´s Mask	RPG
	Mickey Speedway USA	Velocidad
KONAMI	International Superstar Soccer 2001	Deportivo



MARIO TENNIS 64


AYDN CHRONICLES



EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

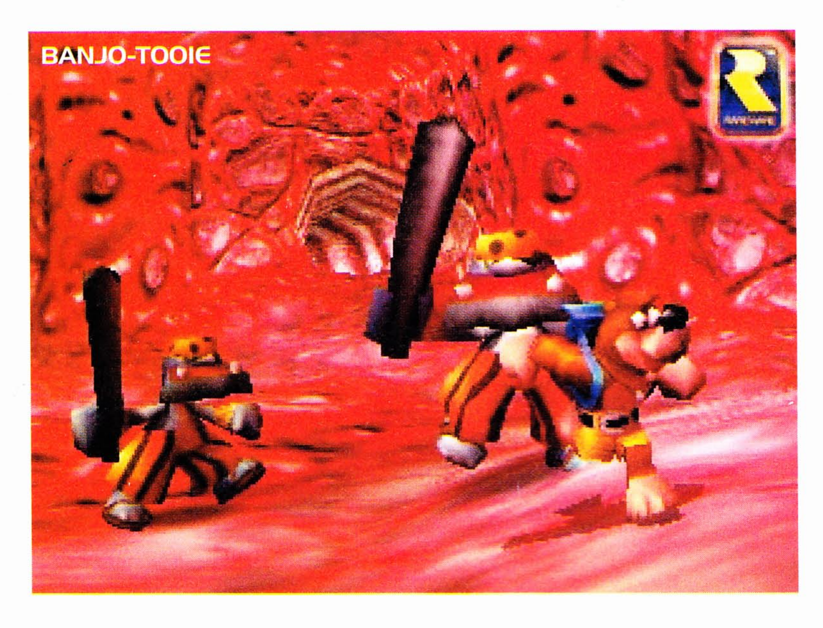
N64 ES DE ESE TIPO DE CONSOLA QUE SE COMPRA INCLUSO PARA JUGAR A UN ÚNICO JUEGO. JOYAS DEL CALIBRE DE LAS SAGAS DE MARIO O ZELDA, POR NO HABLAR DEL FENÓMENO POKÉMON, SON CAPACES DE "OBLIGAR" A MILES DE USUARIOS A HACERSE CON LA CONSOLA DE NINTENDO.



MICKEY SPEEDWAY USA


OGRE BATTLE 64


HEY YOU PIKACHU


BANJO-TOOIE


CONQUER´S BAD FUR DAY


EXCITEBIKE 64


INDIANA JONES

LANZAMIENTOS 2001

ALTUS	Ogre Battle 64	RPG
NINTENDO	Pokémon Puzzle League	Puzzle
	Excitebike 64	Velocidad
	Hey You Pikachu	Varios
	Conquer´s Bad Fur Day	Acción
	Banjo Tooie	Plataformas
	Eternal Darkness	Acción
	Dinosaur Planet	RPG
	Mario Story	RPG
	Mario Party 3	Varios
	Cruis´n Exotica	Velocidad
	Echo Delta	Acción
	Sin & Punishment	Acción
	Dobutsu Bansho	Simulación
	Dobutsu no Mori	Simulación
CAPCOM	Mega Man 64	Acción
LUCASARTS	Star Wars. Battle For Naboo	Acción
	Indiana Jones and the Infernal Machine	Aventura
ACTIVISION	Spiderman	Acción
KONAMI	Disney´s Dancing Museum	Musical

PARA EL 2001 LA LISTA DE LANZAMIENTOS PARA N64 NO SERÁ MUY EXTENSA.


MEGAMAN 64


BATTLE FOR NABOO


DINOSAUR PLANET


MARIO STORY

EL MUNDO, SU CAMPO DE JUEGO

DREAMCAST



LA CONSOLA DE SEGA LLEVA YA MÁS DE UN AÑO EN EL MERCADO, PERO EN ESTAS NAVIDADES ES CUANDO VA A VIVIR SU MEJOR MOMENTO. TODO ESTÁ LISTO PARA SU GRAN DESPEGUE: LA CONSOLIDACIÓN DE UN CATÁLOGO DE SOFTWARE AMPLIO Y DE CALIDAD, LA LLEGADA DE LOS PRIMEROS JUEGOS ONLINE, SU BAJO COSTE Y LA AUSENCIA DE RIVALES QUE IGUALEN SU OFERTA EN RELACIÓN CALIDAD-PRECIO. DREAMCAST SE HA REVELADO COMO UNA EXCELENTE MÁQUINA, Y AHORA SÓLO HACE FALTA SABER SI EL MERCADO, SIEMPRE CAPRICHOSO, RECONOCE SU VALÍA.



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA**: SEGA.
- **PRECIO**: 29.900 ptas. (Incluye mando, juego «ChuChu Rocket!», cables de conexión y módem para acceder a Internet.)
- **FECHA DE LANZAMIENTO**: Octubre del 99.
- **FORMATO**: GD-ROM.
- **FUNCIONES**: Juegos, Internet, CD Audio.

JUEGOS: PRESENTE Y FUTURO

Dreamcast ofrece actualmente un catálogo de juegos bastante amplio y de gran calidad, y dispone de al menos cinco títulos estrella, de esos que por sí solos son capaces de vender una consola. No existe hoy en día ningún formato que pueda presumir de títulos de este calibre. Todavía se echan en falta grandes juegos en algunos géneros clave, como el fútbol, pero es de suponer que estas ausencias se paliarán en breve.

El futuro se presenta, sin embargo, un poco incierto. Con Sega como principal valedor de la máquina -el 30% del catálogo de software pertenece a la propia compañía-, es fundamental que algunas de las más importantes desarrolladoras sigan apostando por ella para garantizar un número de lanzamientos mensuales aceptable. De momento, y durante el próximo año, compañías como Konami, Capcom, Virgin o Ubi Soft, entre otras, seguirán programando juegos para Dreamcast, aunque algunas, como Codemasters, han cancelado todos sus proyectos para esta consola. La buena salud de la consola de Sega está asegurada al menos hasta finales del 2001, pero después todo dependerá del número de Dreamcast que se hayan vendido y del éxito que alcancen sus consolas competidoras.

Calificación (Presente): ■■■■□
Calificación (Futuro): ■■■■□

CAPACIDAD TÉCNICA

Dreamcast se ha mostrado como una máquina muy potente, capaz de ofrecer una resolución altísima y ha puesto de manifiesto que posee una enorme capacidad para manejar polígonos y texturas a grandes velocidades.

La utilización de discos de un Giga ha sido suficiente para soportar los mejores juegos que se han visto hasta el momento en un formato doméstico. Además, todos coinciden en señalar las facilidades que ofrece a la hora de programar y las sencillas conversiones de los juegos arcades y de PC. Las dudas se centran en hasta dónde puede llegar esta máquina: ¿qué porcentaje de su capacidad han aprovechado los mejores programas aparecidos hasta la fecha? Es difícil de decir. Con tan sólo un año en el mercado es de suponer que seguiremos viendo juegos cada vez mejores, aunque habrá que ver si dentro de dos años sus juegos son capaces de igualar a los de las nuevas consolas, que en principio se presentan más potentes.

Calificación: ■■■■□



PERIFÉRICOS:

La línea de periféricos de Dreamcast es bastante completa. Cuenta con volantes, pistola de luz, stick arcade y teclado para Internet. Su tarjeta de memoria, la VMU de 4 megas, ofrece diversas funciones y una pantalla de cristal líquido. En breve se lanzará otro modelo con mayor capacidad. Para el futuro está previsto también el lanzamiento de una unidad Zip, para descargar datos de Internet, un VM con posibilidad de acoger MP3, y se especula con una unidad DVD, aunque sería independiente de la propia consola.

Calificación: ■■■■□

OTRAS FUNCIONES

Dreamcast ha sido la primera consola, y de momento la única, en ofrecer acceso a Internet, incorporando un módem de 33 Kbps. Además de todas las ventajas que supone navegar por la red, esta opción permite disfrutar de los juegos online, pudiendo disputar partidas con usuarios de otros países. De momento sólo está disponible el arcade «ChuChu Rocket!», pero en breve llegarán «Quake III», «Phantasy Star Online» o «Black & White», que aprovecharán al máximo esta opción.

Calificación: ■■■■□

PRECIO

La rebaja que acaba de efectuar Sega convierte a Dreamcast en una consola de un precio muy tentador. Ahora mismo, a pesar de su mayor capacidad y de llevar un módem de serie, sólo vale 10.000 ptas. más que PlayStation y 15.000 más que N64, dos consolas de la anterior generación. Y si se la compara con su rival más directa, PS2, la diferencia es abismal, pues la máquina de Sony cuesta más del doble que DC.

Los juegos, de momento, no han sufrido ninguna rebaja, pero tienen un precio aceptable que ronda las 9.000 ptas. Es muy posible que si la máquina despega en ventas, empecemos a ver un descenso en el precio del software.

Calificación: ■■■■■

JUEGOS INSIGNIA



SHENMUE



SOUL CALIBUR



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



VIRTUA TENNIS



QUAKE III



EL MÓDEM: COMUNÍCATE Y JUEGA CON EL RESTO DEL MUNDO

El mayor acierto de Sega a la hora de diseñar su consola ha sido incluir un módem de serie que permite aprovechar todas las posibilidades que nos brinda Internet.

Para aquellos que no tengáis muy claro lo que es este aparato, os lo vamos a explicar en pocas palabras: conectándolo a la línea de teléfono normal, podemos acceder a través de él a los millones de páginas web que alberga Internet para buscar información de todo tipo.

Pero el módem ofrece otra ventaja (la cual, personalmente a nosotros nos parece todavía más importante), que es que permite jugar online contra usuarios que se encuentren en distintos puntos del planeta, dando una nueva dimensión a lo que hasta ahora se consideraba como modo multijugador en las consolas.

VALORACIÓN DE LA RAPIDEZ DEL MÓDEM

La línea de teléfono que tenemos en la actualidad puede transmitir mucha información en poco tiempo, pero la rapidez con que recibamos dicha información depende a su vez de la velocidad que tenga nuestro módem. El módem estándar que, hoy por hoy, mejor aprovecha el ancho de banda telefónico es el de 56 kbps. Dreamcast se lanzó en Europa con un modelo anterior de módem, el de 33,6 Kbps, lo que hace que no aprovechemos totalmente la rapidez de las líneas telefónicas.



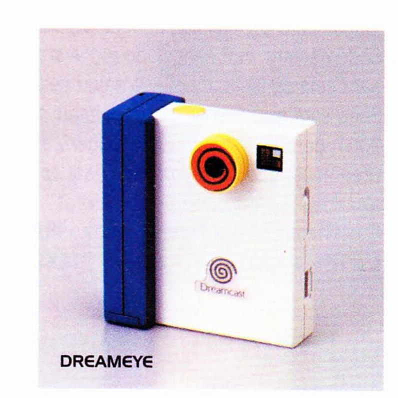
No obstante, las pruebas que hemos realizado nos demuestran que funciona estupendamente, y que la diferencia entre uno y otro modelo de módem es poco apreciable en el caso de Dreamcast. Además, Sega anunció al lanzar la consola que el módem es intercambiable, lo que significa que si la compañía pone a la venta otro superior, simplemente habría que adquirirlo y sustituir el modelo anterior.

Esto abre la puerta al hecho de que, a medida que vayan mejorando la rapidez de las líneas telefónicas, podremos ir aumentando también la capacidad de recepción de Dreamcast.

NAVEGANDO POR LA RED DE REDES

Ya os hemos dicho que la primera función del módem es la de buscar información de todo tipo en las páginas web. En este sentido, el módem de Dreamcast permite acceder prácticamente a cualquier página que queramos, como podríamos hacerlo, por ejemplo, desde un ordenador personal.

Además, Sega ha puesto a disposición de los usuarios una página de inicio de uso exclusivo -DreamArena- en la que se puede encontrar información específica de los juegos de la consola, y desde la cual podemos saltar después a donde queramos.



El acceso, tanto a esta página como al resto de Internet, se realiza mediante un navegador llamado DreamKey, que se carga en memoria en la consola antes de conectarnos, y que tiene la ventaja de poder actualizarse gratuitamente a medida que surgen mejores versiones.

Pero sin duda el punto fuerte, y





que sostiene toda la conexión online de Dreamcast, es el acuerdo firmado entre la compañía British Telecom y Sega. Gracias a él, los usuarios de Dreamcast pueden acceder de manera gratuita al servidor de Internet de la compañía británica, aunque seguirán pagando las horas que utilicen la línea telefónica según cada operador local (Telefónica, Retevisión, etc...).

MÁS DE SEIS MIL MILLONES DE JUGADORES

El lema de la campaña publicitaria de Sega hace referencia a la posibilidad de jugar contra cualquier jugador del planeta que posea una Dreamcast y se conecte a Internet. En este caso, el acceso se realiza de manera un poco distinta a la navegación por páginas web: desde el propio juego seleccionamos la opción online y nos conectamos a servidores creados en exclusiva para jugar a ese juego determinado.

«ChuChu Rocket!» es el primer y único juego (a fecha de hoy) que aprovecha esta opción, y sólo se puede jugar contra otras personas de Europa, ya que los servidores de Japón y Estados Unidos no son compatibles con los nuestros.

Sin embargo, «Quake III» está a punto de salir y va a marcar un antes y un después en el juego online a través de Dreamcast, ya que los servidores de los tres continentes van a estar conectados. Además, es casi seguro que también vamos a poder jugar contra usuarios de PC, lo que amplía las posibilidades hasta extremos insospechados.

EL FUTURO DEL JUEGO ON-LINE

El futuro del juego online no se puede presentar más prometedor para Dreamcast: hay montones de títulos que van a aparecer de entre finales de este año y a lo largo del que viene, que vendrán dotados de esta opción.

Las pruebas realizadas con «ChuChu Rocket!» y «Quake III» demuestran que el módem de Dreamcast y la capacidad de los servidores permiten un juego muy fluido, aunque aquí hay que hacer una pequeña puntualización.

Los modelos de Dreamcast distribuidos en Estados Unidos y Japón contienen un módem de 56 kbps., y por lo tanto puede haber una diferencia en la transmisión de datos al jugar contra usuarios que utilicen el modelo Europeo, provocando lo que técnicamente se denomina "lag", un retardo en el servidor que provoca ralentizaciones en los juegos.

Sin embargo, el hecho de que podamos cambiar el módem por otro modelo superior solucionaría este problema (si lo hubiera, claro).

POSIBILIDADES DE EXPANSIÓN

Hemos visto que en cuanto a posibilidades online, la consola está más que preparada, pero ¿qué otras aplicaciones vamos a poder añadirle en el futuro?

De momento, está prevista una unidad ZIP que haría las veces de disco duro y que permitirá almacenar los documentos, imágenes, niveles extra y música que nos bajemos de Internet. Interesante.

Por otra parte, acabamos de recibir la curiosa noticia de que en Gran Bretaña los usuarios van a encontrar en las tiendas a partir de este mes un pack especial que constará de una Dreamcast y un reproductor de DVD que, en conjunto, costará lo mismo que cuesta PS2. Una original estrategia comercial que Sega España no ha confirmado (ni desmentido) que se vaya a realizar en nuestro país.

En cualquier caso, es verdad que PS2 trae incorporado el lector de DVD de serie, pero también es cierto que es la razón principal del elevado precio de la consola.

Además, Dreamcast no tiene todos los puertos de conexión que ofrece PS2, pero tampoco parece que los vaya a necesitar, ya que la estrategia de Sega se decanta de forma clara por las posibilidades online, mientras que Sony ha optado por un sistema multimedia donde Internet es tan sólo un elemento más.

RESUMEN DE LAS CAPACIDADES ON-LINE DE DREAMCAST

VENTAJAS

- Tiene un navegador, Dreamkey, que permite un acceso fácil a cualquier página de Internet.
- Este navegador se puede actualizar con sucesivas versiones que Sega irá proporcionando a los usuarios de forma gratuita.
- Permite jugar online con jugadores de toda Europa, y en un futuro a muy corto plazo, también con Estados Unidos y Japón.
- Cuenta con un portal de acceso exclusivo llamado DreamArena, en el cual se puede encontrar información de todo tipo referente a la consola y a sus juegos.
- El módem es intercambiable, lo que permitirá ir ampliando la rapidez de conexión de Dreamcast a medida que salgan nuevos modelos.
- Gracias al teclado y al ratón, podremos jugar contra usuarios de PC a juegos como «Quake III», donde el pad podría suponer un inconveniente.
- Pronto contará con DreamEye, una webcam con la que podremos ver a otros usuarios mientras chateamos con ellos.
- La alianza entre BT y Sega proporciona acceso gratuito al servidor de la compañía británica a todos los usuarios de Dreamcast, pagando sólo el uso de línea telefónica.

INCONVENIENTES

- De momento, no ofrece tarifa plana al conectarnos a Internet, aunque esperamos que Sega llegue a un acuerdo con BP para ofrecerla lo antes posible.
- Los usuarios van a tener que gastar dinero extra en actualizar el modelo de módem para mejorar la rapidez de conexión.
- Todavía no está comprobado cómo van a funcionar los servidores al jugar contra usuarios de Estados Unidos y Japón.
- Si queremos disfrutar de todas las posibilidades online, habrá que gastar más dinero en DreamEye, en un ratón y en un teclado.



DREAMCAST

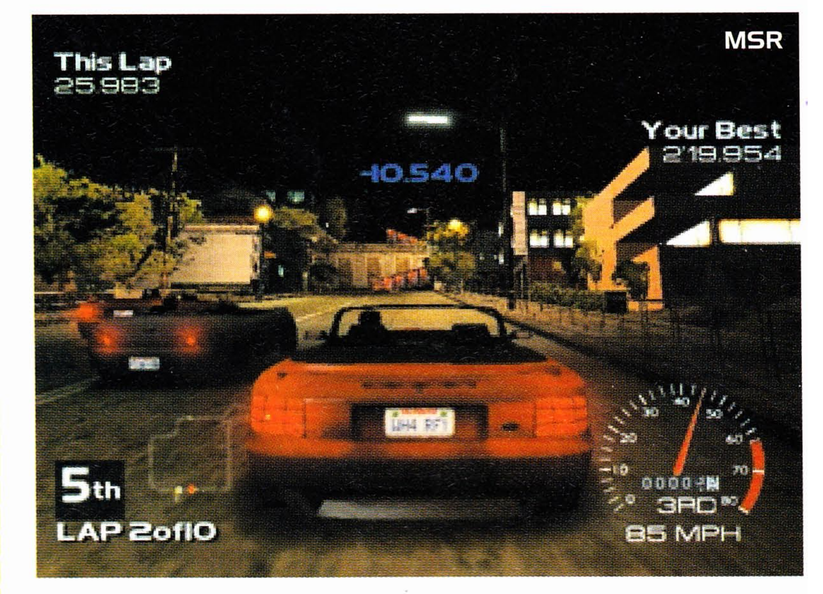

HALF LIFE



SPEED DEVILS ONLINE

LANZAMIENTOS INMINENTES
(HASTA ENERO)

SEGA	Time Stalkers	RPG
	MSR	Velocidad
	Quake III	Acción
	Jet Set Radio	Acción
	Sega GT	Velocidad
	Shenmue	Aventura
	Samba de Amigo	Musical
	SWWS 2001	Musical
CRAVE	StarLancer	Simulación
	Tokyo Highway Challenge 2	Velocidad
	Ultimate Fighting Championship	Lucha
	Aerowings II	Simulación
	SnoCross	Velocidad
	Wave Runner	Velocidad
	Surf Rocker Racer	Velocidad
	Tetris Online	Puzzle
ACCLAIM	Dave Mirra BMX	Deportivo
	Ducati World	Velocidad
	Vanishing Point	Velocidad
INFOGRAMES	Le Mans 24 Horas	Velocidad
	Space Race	Velocidad
VIRGIN	European Super League	Deportivo
	Stunt GP	Velocidad
	Record of Lodoss War	RPG
CAPCOM	Street Fighter 3rd Strike	Lucha
	Dino Crisis	Aventura
	Gunbird 2	Acción
	Capcom vs SNK	Lucha
NAMCO	Mr. Driller	Puzzle
MIDWAY	Army Men Sarge´s Heroes	Acción
	Ready 2 Rumble 2	Deportivo
TAKE 2	Railroad Tycoon	Estrategia
	Moho	Lucha
	Kiss Phsyco Circus	Arcade
	4 x 4 Evolution	Velocidad
KONAMI	Silent Scope	Disparo
ACTIVISION	Buzz Lightyear	Plataformas
	Toy Story 2	Plataformas
	Matt Hoffman BMX	Deportivo
	Tony Hawk II	Deportivo
EIDOS	Tomb Raider Chronicles	Aventura
	Chiken Run	Aventura
	102 Dálmatas	Plataformas
HASBRO	GP3. Temporada 99	Velocidad
THQ	Evil Dead: Hail to the King	Aventura
LUCASARTS	Jedi Power Battles	Aventura
UBI SOFT	Pod 2	Velocidad
	Speed Devils Online	Velocidad
	F-1 Racing Championship	Velocidad
	Arcatera	Aventuras
	Pato Donald: Quack Attack	Plataformas
	Dinosaurio	Aventura
HAVAS	Half Life	Acción



MSR



READY 2 RUMBLE 2


SILENT SCOPE

PARA FINALES DE AÑO, EL CATÁLOGO DE DREAMCAST, SIN SER EL MÁS AMPLIO, SERÁ EL MÁS COMPACTO EN CUANTO A CALIDAD Y VARIEDAD.



JET SET RADIO

LANZAMIENTOS 2001

VIRGIN	Galleon	Simulación
	Star Trek: New Worlds	Estrategia
EIDOS	Who wants to be a millionaire?	Puzzle
	I´m going in	Arcade
	Soul Reaver 2	Aventura
	Mistical Racing Tour	Velocidad
	Project Eden	Aventura
LUCASARTS	Super Bombad Racing	Velocidad
KONAMI	The Grinch	Plataformas
	The Mummy	Aventura
	ESPN NBA 2Night	Deportivo
	Age of Empires II	Estrategia
	Castlevania Resurrection	Aventura
METRO 3D	Armada 2	Acción
	Dark Angel	Aventura
SEGA	Outtrigger	Acción
	illbleed	Aventura
	Sonic Adventure 2	Plataformas
	D2	Aventura
	18 Wheeller	Velocidad
	Phantasy Star Online	RPG
	Black & White	Estretagia
	Eternal Arcadia	RPG
	NFL 2K1	Deportivo
	NBA 2K1	Deportivo
	Seaman	Varios
	Sonic Shuffle	Varios
	Alien Front Online	Acción
	Godzilla Generations	Acción
	Quark	Acción
	Rummania 203	Simulación
	Skies of Arcadia	Aventura
	Head Hunter	Acción
	Agatha	Aventura
	Gun Valkyre	Acción
	Daytona Online	Velocidad
CAPCOM	Spawn	Acción
	Cannon Spike	Acción
	Project Justice	Lucha
UBI SOFT	Vip	Acción
	Evil Twin	Aventura
	ElDorado	Aventura Gráfica
	Stupid Invaders	Aventura gráfica
	Evolution 2	RPG
	Dragon Riders	Velocidad
	Peace Makers	Estrategia
	Heroes of Might & Magic III	Estrategia
	Deep Fighter	Simulación
	Grandia II	RPG
	Rosswell Conspiracy Theories	Acción
TITUS	Dennis the Kangaroo	Aventura
CRAVE	Tokyo Extreme Racing 2	Velocidad
	Soldier of Fortune	Acción
FOX INTERACTIVE	Buffy the Vampire Slayer	Aventura
	El Planeta de los Simios	Aventura
INFOGRAMES	Alone in the Dark	Aventura
	Test Drive Cycles	Velocidad
	Boarder Zone	Velocidad
	Unreal Tournament	Acción
	Independence War 2	Acción
	Worms Pinball	Arcade
PYRO STUDIOS	Commandos 2	Estrategia
NEC	Espion- Agents	Aventura
NAMCO	Namco Museum	Arcade
MATTEL	Prince of Persia	Aventura
KOEI	7 Mansion	Acción
HASBRO	Frogger 2	Acción
DATA EAST	Revive	Aventura


COMMANDOS 2

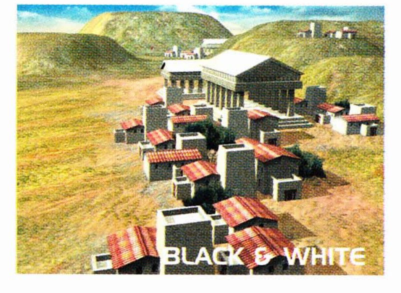

AGE OF EMPIRES II

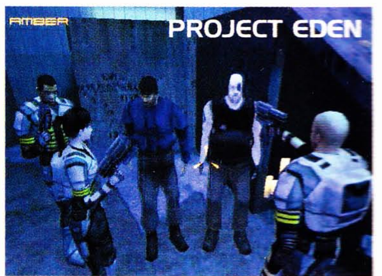


ILLBLEED

A LO LARGO DEL 2001 DREAMCAST RECIBIRÁ AL MENOS 70 NUEVOS JUEGOS. LO QUE COMPLETARÍA UN CATÁLOGO DE CARCA DE 200 TÍTULOS.


PHANTASY STAR ONLINE


BLACK & WHITE


PROJECT EDEN

MUCHO MÁS QUE UNA CONSOLA

PLAYSTATION 2



Hace unos meses todo el mundo afirmaba que PS2 iba a convertirse en el buque insignia de la nueva generación. Sin embargo, hoy por hoy, el abanico de posibilidades se ha abierto y la lucha por la hegemonía en el sector se prevé durísima. PS2 no ha salido al mercado en condiciones óptimas (un precio elevado, pocos juegos rompedores, dificultades para programar...), pero también es cierto que lo que ofrece en estos momentos es sólo un anticipo del enorme potencial que encierra.



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA:** SONY.
- **PRECIO:** 74.900 ptas. (incluye mando, cables de conexión y disco de demos.)
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 24 de Noviembre
- **FORMATO:** DVD-ROM, CD-ROM
- **FUNCIONES:** Juegos, DVD Audio-Vídeo, CD Audio

JUEGOS: PRESENTE Y FUTURO

PS2 contará con una cantidad cercana a los cuarenta juegos desde su fecha de lanzamiento hasta las Navidades (además de todo el catálogo de PlayStation, claro). Echando un vistazo a estos juegos, todo el mundo coincide en señalar que se echan en falta títulos realmente revolucionarios y exclusivos para la máquina. La mayoría de los juegos son nuevas versiones de sagas ya conocidas («Tekken», «ISS», «Ridge Racer», «FIFA»...) y aunque es cierto que poseen un nivel de calidad excelente, también es verdad que se espera bastante más de esta consola.

Los verdaderos bombazos tardarán aún en llegar. Títulos como «Metal Gear 2», «GT 3» o «Munch´s Oddysee» no estarán listos hasta bien avanzado el 2001. Además hay algunos datos preocupantes: en Japón se ha producido un parón en el ritmo de lanzamientos, y en las últimas semanas apenas han salido juegos para esta consola. Por otro lado está el problema de la dificultad para programar para este formato...

En cualquier caso, Sony tiene detrás a toda una legión de compañías que están desarrollando juegos para esta consola, y entre ellas están las más importantes. Habrá que esperar un tiempo, pero, sin duda, PS2 acabará ofreciendo un catálogo de juegos auténticamente de impresión.

Calificación (Presente): ■■■□□

Calificación (Futuro): ■■■■■

CAPACIDAD TÉCNICA

Todo el mundo está de acuerdo: PS2 posee un hardware muy potente, sin entrar a valorar unas cifras que cada compañía "manipula" a su voluntad. La demostración de las imágenes de «Metal Gear 2» son un buen punto de referencia de hasta dónde puede llegar esta consola. Ahora bien, también hay consenso a la hora de reconocer que se trata de una máquina compleja, para la que es muy difícil programar y, de momento, Sony no ha facilitado las herramientas ni los kits necesarios para solventar ese problema. No todos valoran esta circunstancia de la misma forma -Hideo Kojima admitió las complicaciones, pero las transformó en un reto para su equipo...- pero el problema es real y está complicando la vida a muchos desarrolladores.

Por esta razón se habla de que los verdaderos juegos que representen la capacidad de PS2 no llegarán hasta finales del año 2001, cuando los programadores hayan adquirido un dominio mayor sobre la máquina.

Calificación: ■■■■■

PERIFÉRICOS:

En principio PS2 contará con una línea de periféricos similar a la de su antecesora, aunque, por supuesto, adaptada a la nueva máquina. La máquina se venderá con el Dual Shock 2, una versión evolucionada del actual pad de PlayStation, y además estarán disponibles una tarjeta de memoria de 8 megas, que abandonará el sistema tradicional de bloques, y un multitap. Después, están confirmados también otros accesorios más novedosos y atractivos, como es un disco duro (la consola que llegará a nuestro país ya está preparada para tal fin), una unidad de reconocimiento de voz, una webcam y un PDA. Aunque de momento estos últimos no son más que posibilidades sin concretar, la estructura de la máquina, con dos puertos USB, un puerto PC CARD y una salida óptico-digital, indican que la máquina está preparada para cualquier cosa.

Calificación: ■■■■□

OTRAS FUNCIONES

PS2 se muestra como una máquina pensada para ofrecer múltiples opciones, gracias a la inclusión de numerosos puertos, si bien, de momento, la única función que ofrece (aparte de la de jugar), es la de reproducir películas en DVD. Aunque en España no es éste todavía un formato de vídeo muy extendido, los expertos están convencidos de que no tardará mucho en desbancar al VHS. En Japón, las ventas de películas en DVD desde la salida de PS2 se han multiplicado por 4, lo que demuestra que en aquel país esta opción ha tenido casi más aceptación que los propios juegos.

Con respecto a Internet y a los juegos online, Sony ha confirmado que PS2 contará con estas opciones. Al parecer, su idea es esperar a que en un futuro (que pueden ser 2, 3 ó 6 años según la propia Sony), cuando la tecnología permita disfrutar de juegos en red con todo tipo de garantías, pondrán a la venta los accesorios necesarios para ofrecer estas funciones.

Calificación: ■■■■□

PRECIO

Lo que se temía se ha confirmado: PS2 ha salido a la venta a un precio elevado. Esta circunstancia se agrava en España, donde a la debilidad del euro con respecto al dólar y al yen hay que sumarle que la capacidad adquisitiva de los españoles es menor que la de otros ciudadanos europeos. De momento se trata de una consola cara, a la que, además, hay que añadirle el precio de los accesorios correspondientes.

En cualquier caso, todo apunta a que es posible que durante el año próximo este precio pueda verse reducido, una vez que Sony consiga traer al mercado europeo un mayor número de unidades.

Por otro lado, los juegos aparecerán a un precio inicial de 10.000 ptas, cifra que aumentará cuando se trate de títulos en formato DVD.

Calificación:  **■□□□□**

PRIMEROS ÉXITOS



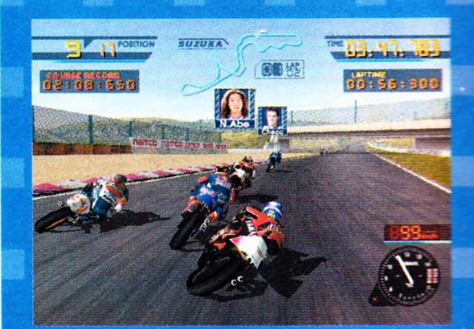
TEKKEN TAG TOURNAMENT



RIDGE RACER V



ISS 2000



MOTO GP



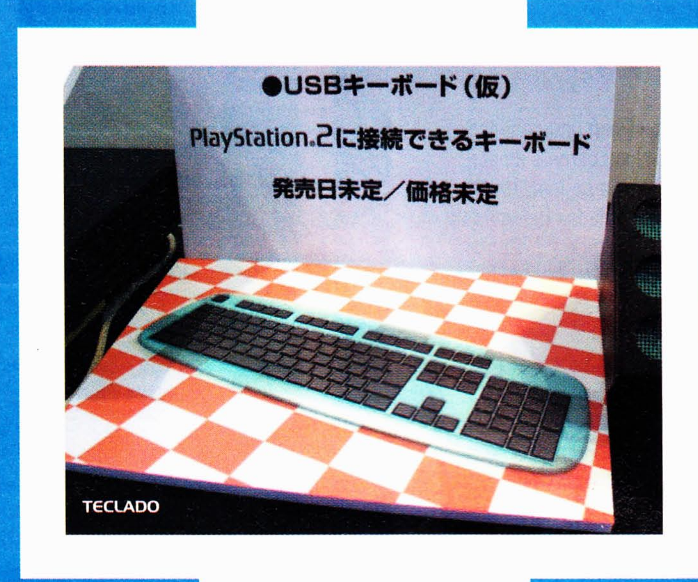
DYNASTY WARRIORS 2

¿QUÉ OFRECE REALMENTE PS2 Y A QUIÉN VA DIRIGIDA?

Realizar un análisis de las capacidades extra que presenta PS2 es bastante más complejo que en el caso de Dreamcast, que es una máquina más centrada en el juego.

La estrategia de marketing de Sony ha dejado claro desde un primer momento que no estamos ante una consola como tal, sino ante un sistema de entretenimiento doméstico con enormes posibilidades de ampliación, donde jugar es un elemento más del todo, aunque evidentemente (y sobre todo para nosotros) es el más importante.

El precio y las funciones extra de PS2 indican que no es una consola exclusivamente pensada para "jugones", ya que muy pocos jóvenes pueden permitirse el lujo de adquirirla. Sony quiere ampliar el mercado y llamar la atención de nuevos usuarios,transformando la máquina en un aparato sofisticado, con multiples funciones.



TECLADO

COMPATIBILIDAD CON PLAYSTATION

Resulta evidente que para jugar a los juegos de PlayStation no necesitamos comprarnos una segunda consola de este precio, pero lo que Sony ha querido asegurarse con su compatibilidad es que los poseedores de una PS tengan un motivo más para dar el salto a los 128 bits.

Además, PS2 tiene una opción para mejorar la calidad gráfica y los tiempos de carga de los juegos de PS, lo cual es un aliciente más para emplearla en lugar de aquella. Por añadidura, aquel que no tuviera PlayStation, puede obtener de golpe todo el catálogo de juegos de ambas consolas. Nuestro análisis de la mejora en la calidad de los juegos que proporciona PS2 no puede ser más favorable: los tiempos de carga se reducen notablemente, y gráficamente se benefician del filtrado de texturas, lo que elimina bastante el efecto pixelado clásico en PS.

EL DVD: ¿ES TAN BUENO COMO DICEN?

PS2 viene de serie con un reproductor de DVD vídeo con doble función: por un lado, permite el visionado de películas en este formato, que se perfila como estándar de mercado en sustitución del tradicional vídeo VHS. Por otro lado, permite utilizar los juegos exclusivos de PS2 que tengan como soporte el DVD.

Como ya sabréis, un DVD-ROM tiene una capacidad aproximada de almacenamiento de datos de 4.7 GB, es decir, unos 8 CD-ROM normales y el triple de lo que admite un GD-ROM de Dreamcast. Sony aseguraba cuando presentó la consola en Japón que esta mayor capacidad de almacenamiento iba a permitir desarrollar juegos más complejos y completos, pero desde nuestro punto de vista, la calidad de los juegos seguirá dependiendo más de la habilidad de los programadores y de la capacidad del hardware, puesto que hoy por hoy parece impensable aprovechar toda la capacidad de almacenamiento de un DVD.



IMPRESORA Y CÁMARA

Respecto a la reproducción de películas, Sony nos han asegurado que el DVD de PS2 da la misma calidad y prestaciones que cualquier DVD Sony de gama alta.

En las pruebas que hemos realizado hemos comprobado que, efectivamente, es así. De entrada, el Dual Shock puede suplir al mando a distancia de un DVD normal, asignando funciones a todos sus botones y accediendo a ellas de









manera sencilla. Todas las opciones de doblaje, subtítulos, cambio de ángulos de cámara, cámara lenta, pausa perfecta y opciones extra de cada película (selección de escenas, ficha de los actores, etc...) funcionan exactamente igual en PS2.

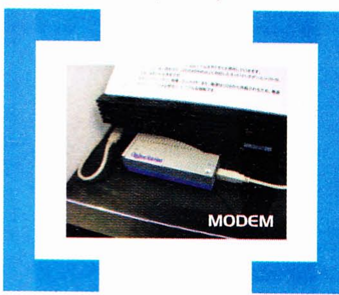
Siguiendo con nuestras comprobaciones, la calidad de reproducción (sin duda lo más importante) tampoco nos ha decepcionado. La consola alcanza un nivel excelente de reproducción, y su único punto débil se encuentra en que PS2 no puede competir con un reproductor convencional en cuanto a conexiones y puertos de salida. De cualquier modo, nuestra conclusión es que la calidad de imagen es más que suficiente para satisfacer a los espectadores más exigentes.

En cuanto al sonido, PS2 viene dotada de los sistemas Dolby 5.1 y DTS (Digital Theater Sistems) como los mejores reproductores del mercado, y tiene 5 canales que permiten aprovechar los sistemas de colocación espacial de altavoces más modernos. Puestos a buscar la más mínima pega, podemos decir que tarda unos segundos más en cargar la película que un reproductor normal porque primero arranca el sistema operativo, pero creemos que es un detalle que carece de importancia.

La versión PAL de la consola viene además con los drivers del DVD dentro del Sistema Operativo, y no en un disco de sistema como en la versión NTSC japonesa, lo cual nos evita una molestia extra.

NUEVOS PERIFÉRICOS Y FUNCIONES

PS2 también tendrá conexión a red, y aquí os ofrecemos casi en exclusiva las primeras imágenes del módem, el teclado y el micrófono que acaban de ser presentados en el Tokio Game Show. Es cuestión de unos meses, por lo tanto, que todos ellos se comercialicen en Japón, y es posible que lleguen a Europa a lo largo del año próximo. Iniciativas como PlayOnline (un servicio privado de Internet desarrollado por Square), que va a permitir entre otras cosas jugar a Final Fantasy XI (el primer título de PS2 creado especialmente para jugar online), vienen a ratificar que los usuarios de esta consola también van a poder disfrutar de la red de redes. No obstante, Sony ya comentó al respecto que no tiene



prisa: para ellos Internet es un paso más en el desarrollo de la consola.

PS2 cuenta además con cinco puertos a los que se puede conectar prácticamente cualquier periférico. En la parte frontal, hay dos conectores USB destinados en principio a un ratón y un teclado. Junto a ellos, hay una entrada para DVCAM que pronto podrá ser utilizada por la cámara digital Cyber Shot P1, de la que también os ofrecemos una foto junto a una impresora también nueva.

Por la parte de atrás, hay otros dos puertos: una conexión PC Card, que en la versión PAL va a ser sustituida por una bahía donde colocar un disco duro que ya está en desarrollo, y una salida digital susceptible de insertar un Minidisk. En resumen, las posibilidades de expansión de PS2 son enormes, aunque para aprovecharlas habrá que gastar una cantidad de dinero extra, que se sumará al alto precio de la consola.

Nota: Este reportaje ha sido realizado con una PS2 japonesa, pues Sony no ha facilitado aún el modelo PAL europeo.

VENTAJAS DE PS 2....

- Aúna toda la potencia de una consola de nueva generación y un reproductor DVD, convirtiéndola en un centro de entretenimiento multimedia.
- Tiene posibilidades ilimitadas de expansión gracias a su equipamiento de conectores: se le puede añadir un módem, disco duro, teclado, ratón, minidisk, cámara digital, impresora...
- El DVD permite ver películas de cine además de eliminar los molestos cambios de disco en los juegos que vengan en este formato.
- Es compatible con PlayStation, mejorando sus juegos a nivel gráfico, reduciendo los tiempos de carga y permitiendo disfrutar de su extenso catálogo

....Y LO QUE NO NOS GUSTA

- Sólo tiene dos conectores para mandos, lo que nos obligará a comprar un nuevo Multitap, cuando el resto de consolas de nueva generación tienen, o van a tener, cuatro conectores de serie.
- Que no traiga un módem de serie para los que quieran conectarse a Internet.
- Que se venda conjunta e inseparablemente con el DVD. Para muchos será estupendo, pero para otros sólo encarece la consola.
- El catálogo de juegos inicial no es demasiado innovador.
- Las mejoras van a suponer mucho más dinero.

Comparativa del reproductor de DVD de PS2 frente a un reproductor Pioneer (gama media).

EL DVD DE PS2

Velocidad de acceso al DVD:
- PS2: 27 seg
- Pioneer: 10 seg

Sistema de Menú:
- PS 2: Sobreimpresionado en pantalla, limitado en cuanto a posibilidades.
- Pioneer: Varias posibilidades, muy completo.

Calidad de imagen:

En movimiento:
- PS 2: Excelente.
- Pioneer: Excelente.

En pausa:
- PS 2: imagen estática excelente; en avance, pierde un poco de nitidez.
- Pioneer: imagen estática excelente; en avance, muy buena.

Displays fuera de pantalla:
- PS 2: no tiene
- Pioneer: Capítulo, tiempo, tiempo restante.

Sonido:
- PS 2: Dolby 5.1
- Pioneer: Dolby 5.1, 4 salidas estéreo.

Puertos:
- PS 2: Puerto de serie PS,
- Pioneer: Super vídeo, Euroconector, Vídeo digital, Audio X4, Antena.

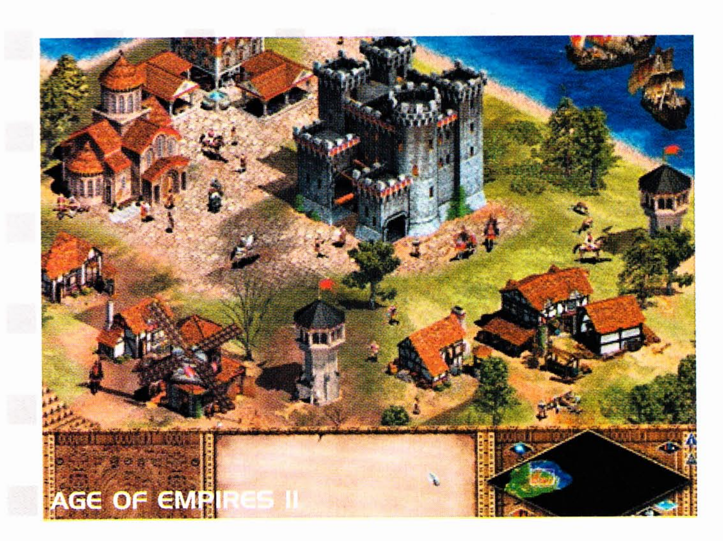
Respuesta
- PS 2: retraso entre 0.3 y 0.5 seg,
- Pioneer: instantáneo.

Otros:
- Pioneer: selección TV PAL/NTSC

Calificación: ■■■□□

La calidad de PS2 como reproductor DVD es excelente, aunque los usuarios más exigentes echarán en falta opciones de visionado y, sobre todo, puertos de conexión AV que permitan tratar la imagen y las pistas de audio de manera independiente. En cualquier caso, su relación calidad/precio es muy buena.

PLAYSTATION 2

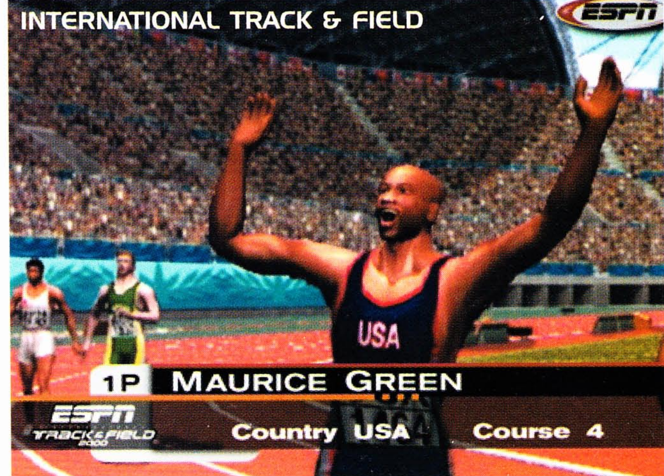

AGE OF EMPIRES II

PARA PRINCIPIOS DEL AÑO PRÓXIMO, PS2 CONTARÁ CON UN CATÁLOGO DE CERCA DE 50 TÍTULOS, AUNQUE LOS "CRACKS" AÚN SE HARÁN ESPERAR UNOS MESES.


KESSEN

LANZAMIENTOS INMINENTES
(HASTA ENERO)

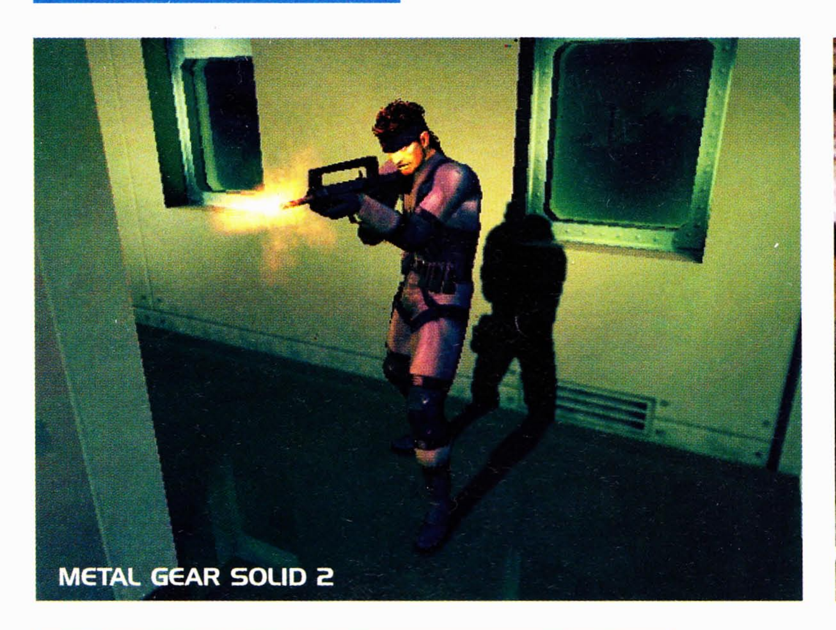
ACCLAIM	RC Revenge	Velocidad
	Bust a Move 4	Puzzle
	Dinasty Warriors 2	Beat´em up
CRAVE	Armored Core 2	Acción
	Evergrace	Aventura
	Eternal Ring	Acción
	Tokyo Highway Challenge 2	Velocidad
	Jet Ion GP	Velocidad
	Kengo	Lucha
ELECTRONIC ARTS	FIFA 2001	Deportivo
	Madden NFL 2001	Deportivo
	NHL 2001	Deportivo
	SSX Snowboard	Velocidad
	Theme Park World	Estrategia.
	X-Squad	Velocidad
	NBA Live 2001	Deportivo
	F-1 Championship E	Velocidad
	Square Racing	Velocidad
	Knockout Kings 2001	Deportivo
KOEI	Kessen	Estrategia.
NAMCO	Tekken Tag Tournament	Lucha
	Ridge Racer V	Velocidad
	Moto GP	Velocidad
SONY	Fantavision	Puzzle
TECMO	Dead or Alive 2	Lucha
VIRGIN.	Sidewinder	Acción
	Skysurfer	Deportivo
	Roadsters	Velocidad
	Stunt GP	Velocidad
CAPCOM	Street Fighter EX 3	Lucha
KEMKO	Top Gear Dare Devil	Velocidad
TAKE 2	Oni	Acción
	Smugglers Run	Velocidad
	Midnight Club	Velocidad
	Billiards Masters	Arcade
THQ	Summoner	Rol
EIDOS	Time Splitters	Acción
ACTIVISION	Gunslinger	Acción
KONAMI	ISS 2001	Deportivo
	Track & Field	Deportivo
	Gradius	Arcade
	Silent Scope	Disparos
UBI SOFT	Dinosaur	Aventura
	Rayman Revolution	Plataformas
	F-1 Racing Championship	Velocidad
	Donald Duck: Quack Attack	Plataformas



INTERNATIONAL TRACK & FIELD


GT 3

EL PRIMER GRAN JUEGO QUE APARECERÁ PARA PS 2 SERÁ GT 3, QUE SE ESPERA QUE ESTÉ DISPONIBLE ANTES DEL VERANO. DESPUÉS LE SEGUIRÁN OTROS COMO METAL GEAR 2 O SILENT HILL 2.



METAL GEAR SOLID 2



SILENT HILL 2

LANZAMIENTOS 2001

KONAMI	Zone of the Enders	Acción
	Seven Blades	Acción
	Metal Gear Solid 2	Aventura
	Shadow of Destiny	Aventura
	Silent Hill 2	Aventura
	ESPN NBA 2 Night	Deportivo
	Age of Empires II	Estrategia
	Ephemeral Fantasia	RPG
INFOGRAMES	Unreal Tournament	Acción
	Munch´Oddysee	Aventura
SONY	Wipeout Fusion	Velocidad
	GT 3	Velocidad
	Drakan	Acción
	Dropship	Simulación
	The Getaway	Aventura
	Evo Rally	Velocidad
	Sprint Car Racing	Velocidad
	Esto es Fútbol 2	Deportivo
	F-1	Velocidad
	Cool Boarders: Code Alien	Deportivo
	Dark Cloud	RPG
	Twisted Metal Black	Velocidad
CAPCOM	Onimusha	Aventura
	Resident Evil	Aventura
ELECTRONIC ARTS	El Mundo Nunca es Suficiente	Aventura
	Tiger Woods 2001	Deportivo
	Pirates of Skull Cove	Aventura
	Nascar 2001	Velocidad
	Supercross 2001	Velocidad
VIRGIN	Force of One	Acción
	Dreamland	Estrategia
	Glass Ghost. Lotus Challenge	Velocidad
	MDK 2 Armaggedon	Acción
	Legion	Aventura
	Bloody Roar 3	Lucha
	Rock and Roll Racing	Velocidad
TITUS.	Robocop	Acción
LUCASARTS	Star Wars: StarFighter	Simulación
	Super Bombad Racing	Velocidad
	Star Wars: Obi Wan	Acción
ACCLAIM	Big Wave Surfing	Simulación
	Shadowman 2nd Comming	Aventura
PYRO STUDIOS	Commandos 2	Estrategia
ACTIVISION	Street Lethal	Acción
	Orphen: Scion of Sorcery	RPG
KOEI	Winback	Aventura
	Angelique Trois	Estrategia
BANDAI	Mobile Suit Gundam	Acción
NAMCO	Seven	RPG
TECMO	Unoson	Musical
3DO	Warriors of Might & Magic	Acción
	World Destruction League	Acción
	Army Men Air Attack 2	Acción
	Army Men Sarge´s Heroes	Acción
CRAVE	The Lost.	Aventura
FROM SOFTWARE.	1/4	RPG
DARK WORKS	1906: An Antartic Odissey	RPG
FOX INTERACTIVE	Alien vs Predator 2	Acción
	Aliens: Colonial Marines	Acción
	No One Lives Forever	Acción
SQUARE	All Star Pro Wresling	Lucha
	All Star Baseball 2002	Deportivo
	Final Fantasy X	RPG
	Final Fantasy XI	RPG
	Driving Emotion Type S	Velocidad
	The Bouncer	Acción
LIONHEAD	Black & White	Estrategia
THQ	Evil Dead: Hail to The King	Aventura
MIDWAY	Gauntlet Dark Legacy	Acción
	Ready 2 Rumble 2	Deportivo
EIDOS	Legacy of Kain Soul Reaver 2	Aventura
	Tomb Raider Next Generation	Aventura
	Project Eden	Aventura
UBI SOFT.	Jungle Book	Musical

LA DIVERSIÓN ELEVADA AL CUBO

GAME CUBE



Hace unas semanas Nintendo mostró al mundo entero su nueva consola que, como siempre y por no variar, se desmarca de cualquier tendencia. La utilización de un mini-DVD como soporte, el reconocimiento de que será una máquina para toda la familia y exclusivamente para jugar, y el sello inconfundible de Sigheru Miyamoto detrás de todo el proyecto, marcan las señas de identidad de esta máquina de la que ya se hablan maravillas y a la que, sin duda, habrá que seguir muy de cerca.



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA:** NINTENDO.
- **PRECIO:** Sin confirmar.
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** Octubre del 2001 (aproximadamente)
- **FORMATO:** Mini-DVD.
- **FUNCIONES:** Juegos, juegos online.



JUEGOS:

Parece claro que Nintendo va a cambiar radicalmente la política que ha llevado con los juegos para N64. Esta vez quiere asegurarse el respaldo de las compañías de software más importantes, aunque también es verdad que la propia Nintendo seguirá siendo el mayor baluarte de la consola, con títulos como «Zelda», «Luigi´s Mansion» o «Pokémon». A esta lista ya está confirmado que se añadirán juegos del calibre de «ISS», «Turok», «Resident Evil 0», «Perfect Dark» o «Donkey Kong». En fin, que nadie duda que Game Cube ofrecerá un catálogo de gran calidad, aunque habrá que ver si será tan amplio como el de sus rivales. Eso sí, los fans de Miyamoto ya saben que sólo podrán jugar sus juegos en esta consola...

Por cierto, el formato elegido no es el cartucho (la propia Nintendo ha reconocido que no es el formato ideal) y se han decantado por el DVD, aunque poseerán un tamaño más pequeño del habitual.

CAPACIDAD TÉCNICA

De esta máquina apenas se han ofrecido datos técnicos, pues Nintendo afirma que sólo serían frías cifras. Sin embargo, en las últimas ferias del videojuego, Miyamoto -el creador de la consola-, ha mostrado un vídeo en el que se puede apreciar, mediante unas imágenes en movimiento, el enorme salto que Game Cube va a dar con respecto a N64.

Además de la impresionante capacidad de la consola, otro de los puntos fuertes que la compañía se empeña en destacar es su facilidad a la hora de programar juegos para ella.

PERIFÉRICOS:

Tampoco se sabe mucho al respecto. De momento se han mostrado dos tipos de módem, uno de 56k y otro de banda ancha, las tarjetas de memoria (que podrán ser desde 4 megas hasta 64), y se ha asegurado su conexión con la nueva y alucinante portátil de Nintendo, Game Boy Advance.

OTRAS FUNCIONES

Nintendo ha dejado claro que esta consola será única y exclusivamente para jugar, pero sin embargo contará con un módem para acceder a red. Por lo que se ve Nintendo también confía en las posibilidades del juego online, pero siempre vistas como una forma de extender los límites de los juegos convencionales. No parece que las otras opciones de Internet estén dentro de sus objetivos.

También se ha hablado de que Matsushita podría comercializar una versión especial de esta consola que incluiría un reproductor de DVD-Vídeo, lo cual, lógicamente, aumentaría considerablemente el precio de la máquina. Pero también se ha hablado de que este modelo sólo sería lanzado en Japón.

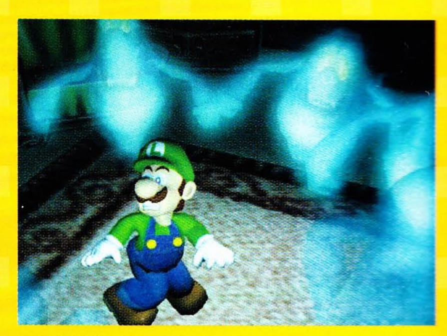
PRECIO

Todo lo que podamos decir sobre este apartado es pura especulación. Nintendo anuncia "extraoficialmente" que Game Cube tendrá un precio competitivo, que podría estar situado, al cambio del yen, entre las 30.000 y las 40.000 ptas., pero no hay ninguna declaración oficial que lo confirme. Teniendo en cuenta que todavía queda casi una año para que salga a la venta, la cifra final es impredecible.

PRIMEROS JUEGOS



ZELDA



LUIGI´S CASTLE



METROID



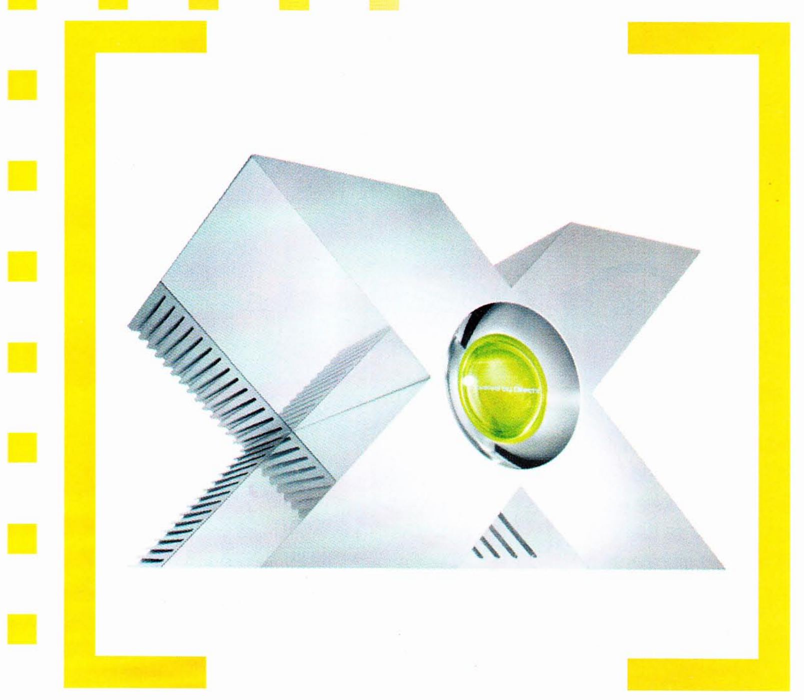
MEOWTH´S PARTY



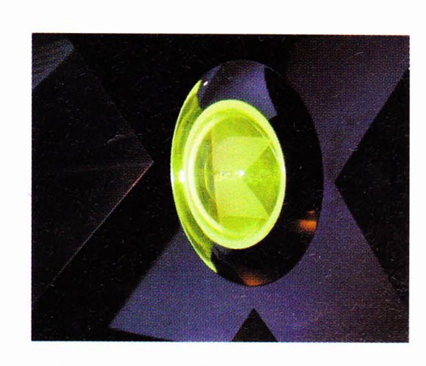
WAVE RACE

MICROSOFT TAMBIÉN QUIERE JUGAR

XBOX



La gran maquinaria de la todopoderosa Microsoft se ha puesto al servicio del videojuego. Los abrumadores datos técnicos que se ofrecen en relación a la que promete ser la consola más potente de mercado y el hecho de que la mayoría de las desarrolladoras se hayan sumado a este al proyecto, auguran un futuro realmente brillante a XBOX. Sin embargo, habrá que ver si todo este enorme engranaje funciona, pues en realidad, hoy por hoy, hay más palabras que hechos.



DATOS BÁSICOS

- **COMPAÑÍA:** MICROSOFT.
- **PRECIO:** Sin confirmar.
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** Finales de 2001
- **FORMATO:** DVD-ROM.
- **FUNCIONES:** Juegos, Internet, DVD Audio-vídeo



JUEGOS:

El reciente anuncio de la lista de compañías de software que van a trabajar para XBOX, entre las que se encuentran todas las importantes, demuestra que la industria del videojuego confía plenamente en la máquina de Microsoft. Pero ¿qué tipo de juegos se verán en XBOX? Eso ya es más difícil de predecir, aunque ya se ven las primeras intenciones. Un vídeo que Microsoft mostró recientemente a la prensa internacional tan sólo incluía remakes de juegos por todos conocidos («Tony Hawk», «Spiderman», «Silent Hill»...), aunque esta compañía asegura que también habrá sitio para títulos originales.

Pero claro, teniendo en cuenta que la máquina hará uso de una arquitectura Windows NT que permitirá conversiones muy fáciles de PC o Dreamcast, todo hace pensar que, al menos al principio, veremos principalmente conversiones de juegos famosos, aunque, eso sí, aprovechando el enorme potencial técnico de esta máquina.

CAPACIDAD TÉCNICA

Si hacemos caso a la riada de impresionantes cifras que ha soltado Microsoft, estaríamos, sin duda, ante la consola más poderosa de la historia. Sin embargo, en esta ocasión el término "consola" no es del todo rotundo. Todo el mundo coincide en afirmar que XBOX será una especie de super-PC, pero orientado 100% a los juegos. Elementos como la inclusión de un disco duro, los 64 megas de memoria, el procesador gráfico Nvidia o el sistema operativo Windows NT dejan muy claro el tipo de arquitectura que acogerá esta máquina.

Todas estas características aseguran una capacidad inmensa y muchas facilidades para los desarrolladores, pero todo son rumores y aún está por ver si se confirman todos estos puntos.

PERIFÉRICOS:

Poco podemos decir a este respecto, porque ni siquiera se ha presentado el diseño de la consola. De lo único que podemos hablar es del pad de control, del que Microsoft ha dicho que ofrecerá un diseño similar al de Dreamcast pero que tendrá dos puertos de entrada, uno para la tarjeta de memoria y otro para un micrófono con conexión a Internet.

OTRAS FUNCIONES

De momento, la única opción totalmente confirmada por Microsoft es la de los juegos online. La conexión a red con este fin parece un destino lógico en una máquina que desciende directamente del PC, mientras que el resto de las funciones de Internet (chat, mail...) han sido en principio descartadas.

En cuanto a la posibilidad de ver películas en DVD, en un primer momento se ha afirmado que sí dispondremos de ella, aunque Microsoft también ha manifestado que no tienen pensado que esta posibilidad sea una de las razones de peso para vender la consola, sino que será una función secundaria. En principio, todo son especulaciones, aunque podemos asegurar que ofrecerá más posibilidades aparte de la de jugar.

PRECIO

Nada ha dicho Microsoft con respecto al precio de XBOX y ni siquiera se han filtrado rumores acerca de una cifra aproximada, como ha ocurrido con Game Cube. Está claro que el objetivo es comprobar cómo acoge el mercado los precios de las diferentes máquinas, y en su momento, allá para finales del 2001, tomar una decisión. Nuestra opinión es que barata, no va a ser. Si no, ya lo hubieran dicho.

PRIMERAS IMÁGENES



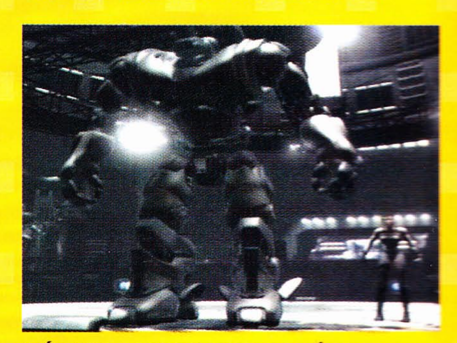
READY 2 RUMBLE



VÍDEO DEMOSTRACIÓN 1



VÍDEO DEMOSTRACIÓN 2



VÍDEO DEMOSTRACIÓN 3



VÍDEO DEMOSTRACIÓN 4

Esta comparativa no estaría completa si no escucháramos la opinión de quienes realmente más saben de videojuegos: los programadores. Por eso, les hemos pedido a algunos de los mejores desarrolladores del mundo que nos den su opinión acerca de las diferentes consolas. Esto es lo que nos han respondido en exclusiva para los lectores de Hobby Consolas.

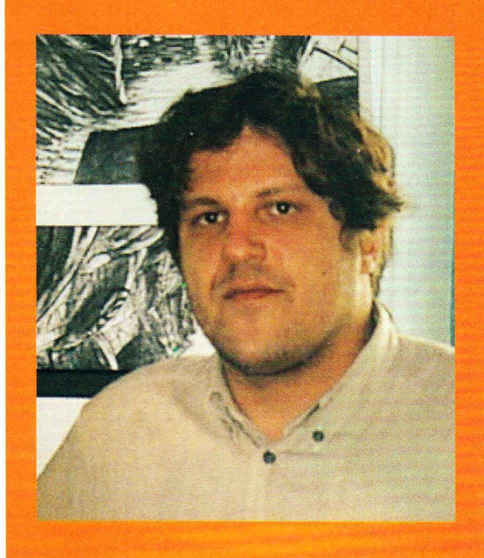
HABLAN LOS GENIOS DEL SOFTWARE



HIDEO KOJIMA (Konami)

Considerado como uno de los mayores talentos de la programación, Kojima es el creador de METAL GEAR SOLID, y en estos momentos está desarrollando el futuro METAL GEAR SOLID 2.

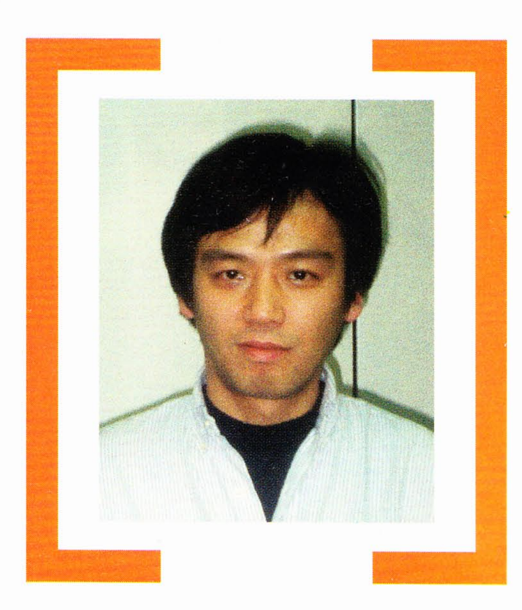
"Yo lo veo más como una coexistencia y una simbiosis que como una competición. Cada hardware creará su propio mercado haciendo acopio de todas sus fuerzas. No creo que un hardware vaya a monopolizar el mercado. Si eso sucede, la industria entera no avanzará. Esto es lo mismo que sucede dentro de nuestro ecosistema. Sólo cuando las diferentes consolas tengan una interrelación estrecha entre ellas, la industria evolucionará".



ANTOINE VILLETTE (Darkworks)

Darkworks es un sello francés asociado a Infogrames, y son los responsables de la prestigiosa saga ALONE IN THE DARK.

"Nuestra posición está muy abierta. Pensamos que **PlayStation** tiene una base instalada muy importante. Por supuesto que las limitaciones del sistema acabarán por empujarnos a abandonarla, pero sería un error que lo hiciéramos antes del 2002.
Dreamcast conseguirá sobrevivir si la base instalada alcanza los 10 millones de consolas para primeros del año que viene. Si no es así tendremos muy profundos remordimientos, porque es muy sencillo programar para ella.
PS2 es seguro que será el próximo gran bombazo, pero más por razones de marketing que técnicas. El programador que tenga que programar para ella entenderá lo que digo...
GameCube parece una fantástica máquina de juegos. Pero la línea editorial de Nintendo es lo que importa.
XBOX será un serio competidor de PS2, sobre todo en USA.
Así que tenemos a Dreamcast para los más jugones, Game Cube para la familia, XBOX y PS 2 para luchar por el "mass market".
Para las compañías de programación no es fácil elegir un camino, pero hay dos opciones:
1) Desarrollar nuestros juegos de la manera más abierta posible para después decidir para qué consola editarlo (multi-platforming)
El riesgo: no sacar lo mejor de cada una.
Cómo controlar el riesgo: dándole una gran calidad al argumento de los juegos.
2) Desarrollar para una consola en concreto obteniendo compensaciones económicas por asumir ese riesgo (derechos de exclusividad).
Pero lo que tenemos claro es que no son las plataformas las que hacen juegos buenos o malos, especialmente en el género de las aventuras. De hecho es más una cuestión de distribución que de desarrollo".



HAJIME NAKATANI (Namco)

Nakatani ha desarrollado títulos como STARBLADE, ROLLING THUNDER o GALAXIAN, pero, sin duda, su obra más genial es la saga TEKKEN. Estas son sus opiniones.

"**PlayStation:** Todavía se espera un gran catálogo de software para esta consola, pero que se irá reduciendo progresivamente durante el año que viene, puesto que muchos de los que ahora programan para PS lo harán para PS2. Quizás le ayude la nueva conexión para teléfonos portátiles que va a ser lanzada para PS One.
N64: Este sistema es muy popular entre los usuarios más jóvenes, y es posible que mantenga esa popularidad por algún tiempo, incluso después de que aparezca la nueva consola de Nintendo, aunque el cartucho sigue siendo un problema. Esto ha elevado mucho los precios y ha cambiado las fechas durante este año, así que tal vez Nintendo decida acabar antes de tiempo con esta consola.
Dreamcast: La situación es bastante difícil para este sistema. Si puede sobrevivir gracias a Internet o si será relegada por los otros nuevos formatos es algo complicado de predecir.
PS2: Ha habido algunas quejas acerca de sus problemas para programar para ella. Aún así, teniendo en cuenta la ventaja alcanzada con la actual consola de Sony, es improbable que los otros sistemas puedan alcanzarla de un tirón cuando sean lanzados.
GAMECUBE: Parece que tendrá un gran equilibrio entre su gran capacidad técnica y su facilidad para programar juegos para ella. Puede que sea comparable a la situación que han tenido PS y N64.
XBOX: Este hardware es potente y atractivo, aunque su Sistema Operativo afectará enormemente a sus especificaciones.

Lo que sucederá con PS2, XBOX o GAMECUBE es muy difícil de predecir, incluso una vez lanzadas. Todo dependerá del catálogo de software que ofrezca cada una".



TETSUYA MIZUGUCHI (Sega)

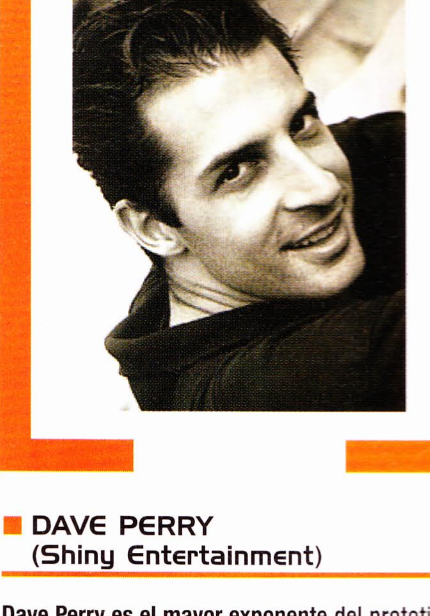
El creador de SEGA RALLY, MANX TT y SPACE CHANNEL 5 nos cuenta su vivencia personal en relación a la nueva generación.

"Mientras la gente considere a los videojuegos como un medio de entretenimiento, seguiremos hablando de nuevas generaciones de consolas. El avance en gráficos, sonido y en las CPU que los controlan nunca se detendrá. Pero en cualquier etapa mi objetivo siempre es divertir y sorprender a la gente ayudado por las nuevas tecnologías. Dreamcast me está permitiendo conseguirlo".

DAVID DARNÉS (Ubi Soft)

Este joven catalán es el Jefe de Desarrollo de Ubi Soft. Actualmente está trabajando en un proyecto "secreto" para PS2.

"En cuanto a las actuales consolas (PS y N64) veo un gran inconveniente, y es que apenas hay ya nuevos proyectos, pues todas las compañías están centrando sus esfuerzos en las nuevas máquinas y todos quieren mostrar su poder tecnológico con los nuevos y poderosos motores, frente a los ya obsoletos (o mejor dicho, no tan sofisticados y potentes) de las antiguas consolas, a las que ya se les ha exprimido todo el jugo.
Creo que hay mercado para todos estos formatos y habrá proyectos de grandísima calidad para todas estas consolas, lo que hará que la competencia entre ellas resulte apasionante."



DAVE PERRY (Shiny Entertainment)

Dave Perry es el mayor exponente del prototipo de programador-estrella. La verdad es que da la talla (mide 2 metros) y puede presumir (además de guapo) de haber programado EARTHWORM JIM, MDK o el eterno MESSIAH.

"Es una época emocionante... para nosotros los programadores, no para los usuarios. Es un fastidio tener que seguir esperando y esperando a que esas consolas de "ensueño" y esos juegos "alucinantes" finalmente aparezcan. Todas las expectativas que se crean en la prensa les deja mirando a su vieja y polvorienta **PlayStation** preguntándose si realmente es tan vieja como las nuevas consolas están intentando demostrar. El hecho es que ahora mismo tres de las cuatro nuevas consolas son CARAS y NO ESTÁN DISPONIBLES y sus mejores juegos tardarán en aparecer, hasta que los programadores aprendan a manejar ese nuevo hardware.
Yo personalmente soy un gran fan de **Dreamcast** por tres razones:
- Es barata.
- Está a la venta.
- Los juegos son geniales.
Dicho esto, la **PS2** creo que atraerá a los usuarios más sofisticados, a los que les gusta estar a la última. Creo que **GAMECUBE** dominará al sector más joven del mercado. **XBOX** se hará con todos los que no pertenezcan a ninguno de esos dos grupos, conquistando a usuarios muy dispares.
Así que la verdad es que la elección de la máquina dependerá de la clase de usuario que uno sea.
La clave también será Microsoft y su cuenta bancaria... Metal Gear Solid, Halo, Peter Molineaux... algunas compañías y programadores están sacando algunas tajadas impresionantes, antes incluso de que el hardware esté preparado. Si siguen metiendo pasta, pueden llegar a dominar el mercado por pura fuerza bruta. Será toda una prueba de confianza de Bill Gates. Si él asume este asunto como algo vital para Microsoft, entonces pueden arrasar con todo.
En cualquier caso, los usuarios son los que saldrán ganando, en el fondo son ellos los que tendrán en sus manos el futuro de todo este asunto".

¿ POR QUÉ DEBERÍAMOS COMPRARNOS UNA CONSOLA DE...

Hemos dejado hablar a los responsables de Sega, Sony y Nintendo para que nos convenzan de que nos compremos una consola de su marca. Lógicamente, estas opiniones son todo menos objetivas, pero creemos que no está de más escuchar a las compañías de hardware para que nos resalten los aspectos que consideran más importantes de sus respectivas consolas.

NINTENDO

"¿Estoy dispuesto a perderme el fenómeno más importante de la historia de los videojuegos?"



"Si bien es cierto que el precio de la consola puede ser a estas alturas un elemento que lleve a la conclusión de que es el momento ideal para comprarse una N64, lo más importante son los juegos que han salido este año, que están a punto de salir y que saldrán el año que viene para N64 en exclusividad. En la historia de nuestro sector, siempre ha habido juegos que marcaron un antes y un después.
A estas alturas, los usuarios que todavía no poseen una N64 se tienen que hacer las siguientes preguntas:

1 - ¿Estoy dispuesto a perderme el fenómeno más importante de la historia de los videojuegos?
En Abril, salió a la venta «Pokémon Stadium», el juego para consolas de última generación más vendido del año y que permite transferir los Pokémon de las versiones de Game Boy a N64.

2 - ¿Quiero jugar al mejor juego en primera persona hasta la fecha según los profesionales del sector?
En septiembre, «Perfect Dark», fue elegido Mejor Juego del Año para consola en el ECTS de Londres.

3 - ¿Me voy a perder el primer «Zelda» de la historia que salga con textos de pantalla en castellano?
El 17 de noviembre, se pone a la venta «Zelda: Majora's Mask», la continuación del mejor juego de todos los tiempos según la prestigiosa revista Edge y el Mejor Juego del Año 1998 según los lectores de Hobby Consolas: «Zelda: Ocarina of Time». Pero esta vez, Link hablará castellano.

A los que se preguntan sobre el futuro de N64, les podemos decir que durante el año 2000, disfrutarán de grandes nuevos juegos para su consola como por ejemplo: «Dino Crisis» de Rare, «Paper Mario» de Miyamoto, «Pokémon Stadium» Oro y Plata...

En cuanto a Game Cube, a diferencia de otros aparatos de la competencia, es importante destacar que será una videoconsola diseñada única y exclusivamente para jugar dentro y fuera de casa gracias a su compatibilidad con Game Boy Advance. Esta compatibilidad exclusiva de Game Cube permitirá abrir nuevos caminos en la forma de diseñar, programar y



Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España.

disfrutar de los videojuegos como explicó Shigeru Miyamoto en la presentación oficial de estas dos revolucionarias consolas.
Además, la facilidad de programación de Game Cube más su formato mini-DVD garantizan un variado catálogo de juegos de licenciatarios que se sumarán a los juegos exclusivos de Nintendo («Mario», «Pokémon», «Zelda», «Donkey Kong», «Perfect Dark»...) garantizando una vez más que los mejores juegos estarán en las futuras consolas de Nintendo".



SEGA

"Dreamcast es la única que reúne todo lo que busco en una consola de videojuegos."



Si me estuviera planteando comprar una consola, sin ninguna duda mi elección sería Dreamcast, ya que es la única que reúne todo lo que busco.

Me compraría una Dreamcast porque me gusta escoger, y ahora puedo elegir entre más de 200 juegos de gran calidad y de todos los géneros, y encontrar ese juego que verdaderamente me hace disfrutar.

Dreamcast porque jamás he pasado más horas jugando y divirtiéndome con un juego como con «Virtua Tennis». Estoy segura de que el nivel de calidad gráfica y jugabilidad alcanzado con «VT» será difícilmente superable en los próximos años.

Dreamcast porque «Space Channel 5» ha conseguido sorprenderme por su originalidad. Con este juego he descubierto a una heroína que rompe moldes y a la que cualquiera envidiaría por su forma de bailar.

Dreamcast porque me puedo poner al volante de los deportivos que hasta ahora solamente veía en fotos y conducirlos por las calles de las grandes metrópolis. Nunca había pensado que un juego pudiera recrear de una forma tan real la sensación de conducir. «Metropolis Street Racer» lo ha conseguido.

Dreamcast porque me encanta el cine, y jamás un videojuego se ha acercado tanto a las grandes superproducciones de Hollywood como «Shenmue». El minucioso diseño de escenarios, la cuidada ambientación, los entornos totalmente interactivos, la absoluta libertad de movimientos y la participación de más de 500 personajes con papel determinante en su elaborado argumento, convierten a «Shenmue» en una experiencia de juego única e inimaginable en ningún otro soporte.

Dreamcast porque es la única consola que está aportando conceptos de juego innovadores. Así lo ha apreciado la crítica internacional aclamando a «Jet Set Radio» como Mejor Juego del Año en el último E3, reconociendo la rebeldía que destila en su argumento, en su desarrollo, en su banda sonora y en su estética.

Dreamcast porque es la única consola que me da acceso a Internet. Puedo encontrar contenidos, promociones y ofertas exclusivas y, además, acceder a toda la información que está en la red. Dreamcast porque lo que realmente me gusta es jugar con otras personas, y el juego en red me permite retar a jugadores de otros países. Una experiencia que con juegos como «Quake III Arena», «Phantasy Star Online» o «Black & White», nadie debe perderse.



Begoña Sanz, Directora de Marketing de Sega España.

Dreamcast es una consola de juegos, nacida para jugar, que tiene en Internet un aliado para dar una nueva dimensión a la experiencia de juego.

Si a esto sumamos que su precio es de 29.900 ptas, la decisión está clara.

SONY

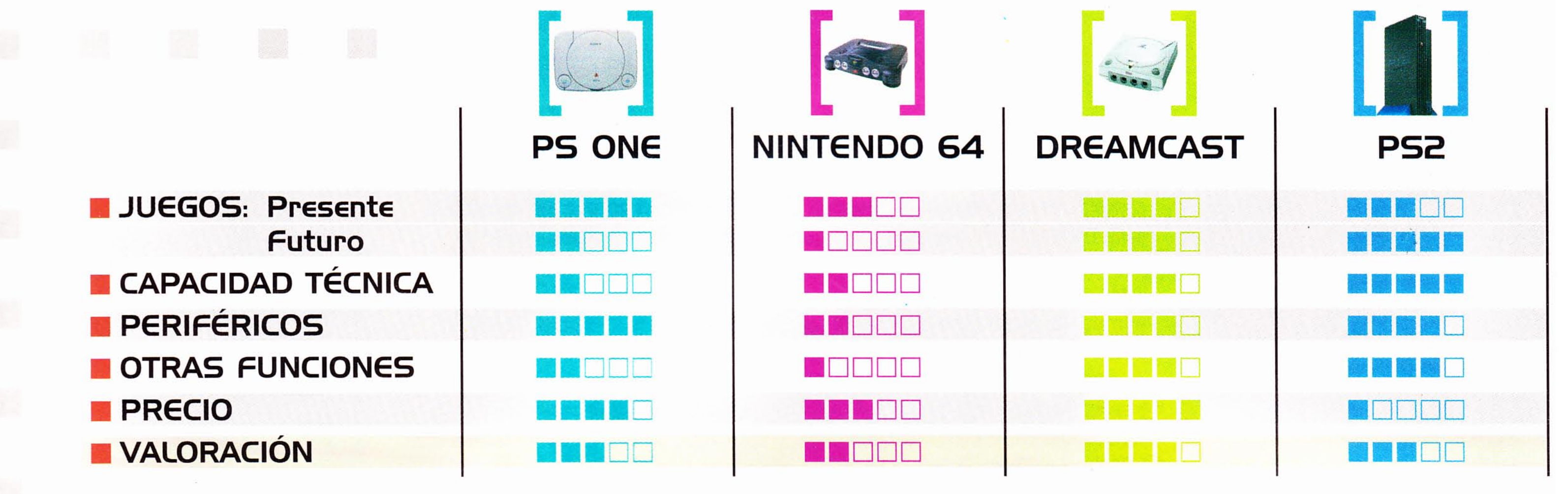


Este espacio estaba reservado para que Sony Computer Entertainment España expusiera sus opiniones. Lamentablemente, a día de cierre han declinado nuestra invitación, aludiendo que "tienen sus razones".

Hobby Consolas no puede entrar a valorar las "poderosas" razones que han impedido manifestarse a Sony España en relación a sus consolas. Lo que sí podemos decir es que nos parece un feo detalle por su parte, no sólo hacia nuestra revista, sino también hacia las otras dos compañías de hardware y, lo que es más importante, hacia vosotros, nuestros lectores.

En cualquier caso, dejamos nuestras páginas abiertas a Sony Computer España para que si, lo considera oportuno, explique los motivos que les han llevado a tomar esta extraña decisión.

CONCLUSIÓN FINAL



	PS ONE	NINTENDO 64	DREAMCAST	PS2
■ JUEGOS: Presente	■■■■■	■■■□□	■■■■□	■■■□□
Futuro	■■□□□	■□□□□	■■■■□	■■■■■
■ CAPACIDAD TÉCNICA	■■□□□	■■□□□	■■■■□	■■■■■
■ PERIFÉRICOS	■■■■■	■■□□□	■■■■□	■■■■□
■ OTRAS FUNCIONES	■■□□□	■□□□□	■■■■□	■■■■□
■ PRECIO	■■■■□	■■■□□	■■■■■	■□□□□
■ VALORACIÓN	■■■□□	■■□□□	■■■■□	■■■□□

DREAMCAST, LA CONSOLA MÁS SÓLIDA DE CARA A LAS PRÓXIMAS NAVIDADES

La razón principal que nos ha movido a realizar esta comparativa ha sido la enorme cantidad de cartas e e-mails que hemos recibido durante los últimos meses pidiéndonos un consejo sobre qué consola os deberíais comprar. Siempre nuestra respuesta ha sido la misma: es una decisión muy personal y depende de los gustos de cada uno. Aunque nos habéis tachado de ser "políticamente correctos" por responder de esta manera, tenemos que reconocer que, después de este minucioso análisis que hemos llevado a cabo... seguimos pensando exactamente lo mismo: es una decisión muy personal y depende de los gustos de cada uno. Sin embargo, a esta frase podemos añadirle ahora muchos matices.

A la vista de las puntuaciones obtenidas en los diferentes apartados que hemos evaluado, Dreamcast se perfila como la consola que llega en mejor forma a la campaña de estas navidades. Es la máquina más equilibrada en su relación calidad/precio, mantiene un nivel bastante alto en todos su apartados y está arropada por un catálogo de juegos de gran calidad. Es decir, que si nos atenemos a los "fríos" datos, la consola de Sega es la más recomendable en estos momentos.

Ahora bien, este análisis deber tener también otro tipo de lecturas. Por ejemplo, N64 ha quedado como la consola peor valorada en el cuadro final de las puntuaciones. Sin embargo, tenemos que reconocer que esta circunstancia resulta bastante injusta, pues es innegable que N64 alberga algunos de los mejores juegos de todos los tiempos y simplemente por el hecho de poder disfrutar de maravillas del calibre de la saga Zelda o cualquiera de los juegos protagonizados por Mario, (por no hablar del tema Pokémon) la compra de la consola de Nintendo se hace también muy recomendable.

Con todo esto lo que queremos decir es que, a pesar de que hayamos analizado con todo detalle las características, opciones y ofertas de cada consola, e incluso os mostremos un cuadro-resumen con todas las puntuaciones, al final lo que realmente pretendemos es que conozcáis las peculiaridades de cada máquina y, una vez estéis bien informados, elijáis la que más atractiva os resulte. De hecho, en Hobby Consolas pensamos -evidentemente-, que todas las consolas, sin excepción, ofrecen varios motivos -tal vez algunas más que otras- que las convierten en recomendables para un determinado tipo de jugador.

Aclarado este punto, sigamos con nuestras impresiones de lo que realmente ofrece cada consola.

Como habéis podido comprobar, Dreamcast se presenta hoy por hoy como la consola más atractiva, puesto que por un precio bastante asequible tenemos una máquina poderosa, con un catálogo de juegos excelente (aunque todavía incompleto en algunos géneros), acceso a internet y la seductora posibilidad de jugar online. Su única rémora parece su futuro a largo plazo (más allá del 2001) cuando tenga que competir con consolas más potentes y que tal vez para entonces posean un precio menos elevado.

PS2 presenta, sin duda, el hardware más potente y se destapa como un sistema que va mucho más allá del concepto de consola que todos conocemos. Apostaríamos a que en un futuro no muy lejano será el punto de referencia en el sector, pero creemos que ahora mismo es un producto demasiado caro y sus posibilidades todavía no están explotadas al máximo, por diversas razones: los juegos realmente rompedores están por llegar, el DVD aún no está muy popularizado en nuestro país y sus posibilidades online se encuentran casi en pañales. Tal vez sea la máquina ideal... para dentro de un año o dos. Además, Sony ha confirmado que no va a disponer de las suficientes unidades para cubrir todas las demandas que se han producido para su lanzamiento, y ha manifestado que tardarán varios meses en abastecer a todo el mercado.

Por su parte, PS One sigue siendo una opción con garantías totales, sobre todo por su extraordinario catálogo de juegos, el más variado y completo de todos. Pero claro, si se buscan títulos más revolucionarios, lo cierto es que está máquina ya no va a dar más de sí. Bueno, y también parece ser que no va a resultar nada fácil encontrarla en las tiendas...

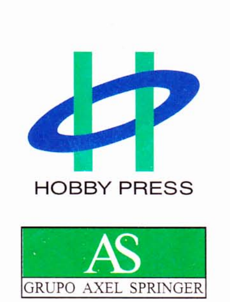
Como veis, más claros no podemos ser. Nosotros nos quedamos con la satisfacción del deber cumplido y esperamos que este reportaje os haya resultado de utilidad. Ahora, es vuestro turno, el de comprar, queremos decir.

La Redacción de Hobby Consolas









HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER